

相手が一般は ハハカ大のリンクリンク

Infinite Space Material Collection





科学技術の准展と人類の躍准

TOP SECRET&

本書では、『無限航路』の膨大な物語と その世界観を構築するさまざまな設定、 また、ゲームでは知りえなかった裏設定 などをディレクター・シナリオライター である河野氏の協力により補間。この バージの他にも「TOP SECRET」 [STAFF COMMENTARY] として、 河野氏からうかがった様々な裏設定やス タッフの裏話などを随所に掲載したので、 『無限航路』の壮大な世界の確定に役立 てて欲しい。

第二次海峡戦争をきっかけに強大国へ の道を歩み始めた大国です。海峡戦争後、 その呼びかけで銀河連邦を設立。対アッ ドゥーラ、紛争、海賊対策のために、各 国から一定戦力を供出させて銀河連邦艦 隊を設立しました(アイルラーゼンの項 目も参照)。

【アイルラーゼン】

第二次海峡戦争に敗戦したもののアイ をロンディバルトに植えつけており、結 果その国力を削ぐために戦後も様々な負 担を銀河連邦に対してという形で押しつ がしばしば出てきますが、ダンタール他、 いないのはそういう理由です。

エルメッツァ中央政府の統治方針は 「小さな政府」であること。これは宇宙 航海時代に見合った自主独立の気風を育 てるには非常に効果的であり、自立心旺 盛な航海者達には歓迎されていたようで す。一方、安寧を求める地上生活者にとっ ては、富の再配分が滞り惑星間の貧富格 差が固定化されてしまうこと。また、海 賊などに対する治安維持機能が広大な領 宙をカバーしきれないこと等から、不満 が蓄積されつつありました。

長い治世の歴史はおおむね順調に経過 しており、いくつかの異文明との接触も その圧倒的国力により、吸収、拡大の結 果をもたらすのみでした。ヤッハバッハ 侵攻以前の唯一最大の危機はカルバライ ヤの独立でしたが、それも放浪してきた ネージリンス人の国家樹立を認めること により、その矛先をずらすことに成功。 以後は二国間の貿易中継点として、莫大 な利益を上げることに成功しています。

人類宇宙進出の黄金期が到来。

木星以遠惑星系探査が活発化する。

大型宇宙ステーションが多数建造される。

地球上で小規模局地戦が激化・大規模地域戦争の危険。

初の宇宙戦争が勃発。

第

期

第

頭

23

風の無い時代

1220

テラ文明

ナノテクノロジーのブレイクスルー。

宇宙居住から地球に対する政治的発言力が飛躍的に増大する。

人間の意識の電脳化が実用化。

人間の意識を移植したAIを搭載した恒星間探査船の発狂事故が頻発。

太陽系辺境宙域(オールト雲およびエッジワース・カイパーベルト)の探査が精力的に行われる。

木星衛星圏で原始的地球外生命の存在を確認。

月の人口が1000万人に達する。

宇宙旅行者が年間100万人を突破。

火星への入植が進む。(テラフォーミングテクノロジー黎明期)

核パルス推進による恒星間無人探査船が発進。

地球の赤道から静止軌道に達する軌道エレベーターが完成・稼働を開始する。これにより、貨 客の宇宙揚出コストが劇的に低減する。

インフラトン粒子からのエネルギー抽出技術が確立し、初期のインフラトン・インヴァイター が完成。

初の I 3 (アイキューブ)・エクシード推進による超光速実験船が、木星ステーションから太陽系 外への飛行に成功。

「アインシュタイン・ローゼン・ブリッジ」に基づく「ブリッジ・エフェクト」による相対論効 果の相殺と、I3·エクシード推進技術の完成。

宇宙適応型人類の発見。DNAレベルでの進化。

I³・エクシード航法を利用した大規模宇宙移住計画『MAYAプロジェクト』始動。

グラヴィティ・ウェルの実用化。

『MAYAプロジェクト』により、およそ4万隻の巨大移民船、地球を発つ。

サイバネティクス技術の先鋭化。

深刻な繁殖力の低下、人口減少。

多くの移民船が居住民の滅亡により消滅。生き残った移民船は世代交代を繰り返しつつ、やが て居住可能或星へとたどり着く。

サイバネティクス文明の終焉。

マゼラン銀河文明 (大マゼラン暦) の始まり。

大マゼラン、パルメリアに移民船到達。 0

パルメリアにて初代アッドゥーラ国建国。

大マゼランの航路探索開始。 420

スターバースト宙域からのエネルギー抽出技術の確立。

ネスカージャ宙域発見、入植開始。

デッドゲートの発見。

ネスカージャ宙域にて、大マゼラン人類最初のエピタフが発見される。

ゲートジャンプを利用した探索活動により、エンデミオン宙域発見。

デッドゲート、ボイドゲートとして機能していることが確認される。ゲートジャンプの発見。 飛躍的な活動宙域の拡大。

STAFF COMMENTARY

ルラーゼン艦隊はその精強さで強い畏怖 けられてきました。その最たるものがα 象限艦隊の供出で、当該艦隊はアッ ドゥーラ戦線からネスカージャレーンま でという広大かつ過酷な宙域を担当。か つ供出したアイルラーゼンには指揮権が 無く、銀河連邦直属の将校によって指揮 されることから、負担だけが大きくアイ ルラーゼンの戦力には寄与しないという 厳しい制度でした。作中ではα象限艦隊 司令部を作戦本部として利用するシーン 登場する将校でα象限艦隊所属の人間が

【エルメッツァ星間連合】

科学技術の進展によりその活動宙域を拡大してきた人類。宇宙進出の黄金期を経て太陽系外へと飛躍した彼らは、多くの犠牲を払いつつも大マゼランへと辿り着いた。しかし、マゼラン銀河文明が2500年以上の時を経てもなお、人類は未だ発展の途上にあり、その航路の果ても見えてはいなかった。

1500 大航海時代の始まり。

エンデミオン自治区成立。

新たなゲートと活動宙域を求めて、多くの航海者が活動する。伝説的なOGドッグ達の出現。

空間通商管理局の成立。OGドッグ達の活動を助ける。

1560 ネージリッド宙域発見、入植開始。その後、アイルラーゼン宙域、ジーマ宙域等が次々と発見 される。

小マゼラン銀河、エルメッツァ宙域に移民船到着。小マゼラン文明の始まり。

ヒドゥン・ブラフシェラを中心とする研究開発チーム、始祖移民船のテクノロジー解析に着手。 その最中にオーバーロードとの接触を裏付けるデータを発見。

エルメッツァ首都星、ツィーズロンドに。小マゼラン歴始まる。

1700 エルメッツァ星人による周辺宙域探索の本格化。

小マゼランにも空間通商管理局の設置が始まる

1870 アッドゥーラ教の誕生。

マゼラン銀河文明

1960

エルメッツァ宙域三星系によりエルメッツァ連邦成立。

1880 小マゼランにてボイドゲートの発見。ラッツィオ宙域の発見。これより新たな航路と宙域を求めてOGドッグ達の航海が奨励される。

1885 惑星開拓法の制定により、発見した星の所有権と自治権が認められる。OGドッグ達の探索熱は さらに過熱。

1940 アッドゥーラ国、政変によりアッドゥーラ教国として生まれ変わる。

アッドゥーラ教の爆発的浸透。

ボイドゲート周辺宙域の所有を巡り紛争が多発。このことからゲート周辺宙域を公宙として定める航宙法が制定。

ブラフシェラ教皇、大マゼラン宙域の航宙禁止令を宣言。OGドッグ達の激しい反発を招く。

エンデミオン自治区のセルブダト・エンデミオンが初代エンデミオン大公を名乗り、エンデミオン大公国の樹立を宣言。 航宙禁止令へと反旗を翻し、それにロンディバルト、アイルラーゼン各自治区が同調。

1970 第一次海峡戦争。アッドゥーラ教国 VS.エンデミオン他自治区。

カルバライヤ宙域発見。その宙域から運ばれる豊富な資源でエルメッツァ連合は興盛を誇る。 一攫千金を求めてカルバライヤ宙域への入植者が増加する。

カルバライヤ宙域にて、多くのOGドッグたちが出現する。その中の一人がエピタフと呼ばれる ガジェットを発見。絶大な富を得たと言われる。

2000 第一次海峡戦争の終結。アッドゥーラ教国は多くの宙域を失い、大マゼラン銀河の覇権を失う。

カルバライヤ星、エルメッツァからの独立を求めて戦争開始。

2120 空間通商管理局、IP通信システムを開発。銀河間超長距離通信が可能に。

2121 独立が認められ、カルバライヤ星団連合樹立。

2300 ネージリッド宙域の覇権を巡り、アイルラーゼンとエンデミオンとの対立激化。

第二次海峡戦争。

2350 ロンディバルトの参戦によりアイルラーゼン敗北。

マゼラニックストリームの発見。小マゼランとの交流開始。

2462 ネージリッド宙域、超新星爆発によりその2/3を失う。

小マゼラン、ネージリンスの成立。

2550 ユーリ達の時代。

【カルバライヤ星団】

ヤッハバッハ征服時には、最後まで激 しい抵抗を続けていました。それゆえに 戦後過酷な処断が行われ、多くの悲劇が あったものと思われます。

【ネージリンス】

もともと小マゼランでは艦艇のAPFシールドに対して有効な打撃を与えるだけの出力の小型レーザーを開発することが出来ず、艦載機は主に偵察、哨戒任務にわずかな機数を搭載するのみでしたが、ネージリッド由来の技術がネージリンスによって持ち込まれたことにより、艦載機を艦艇に対する打撃力の一つとして使用する戦法が広まりました。大艦巨砲主義、重装甲によりアドバンテージを持っていたカルバライヤ等は、対ネージリンスの為に急遽対空火器の管制システム開発を余儀なくされたこともあり、そういう部分でもこの二国は水と油だった訳です。

PROFILE 河野一二三氏

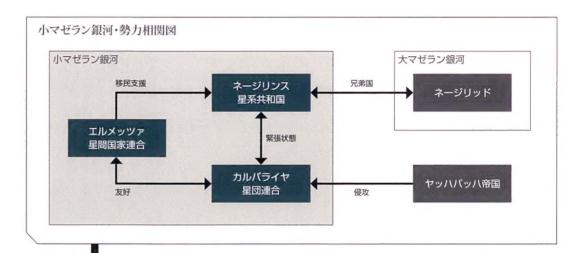
1969年新潟県生まれのゲームクリエイター、ディレクター・シナリオライター。株式会社ヌードメーカー代表。大学卒業後に株式会社ヒューマンへ入社。1995年に初のオリジナル作品『クロックタワー』を企画。以降も、『御神楽少女探偵団』シリーズ、『猫侍』といった人気作を生み出した後、ヌードメーカーを設立する。以降も『鉄騎』や『無限航路』といった尖った作品を企画し、熱狂的なファンを生み出している。



Galaxy Report マゼラン銀河

小マゼラン銀河の諸勢力

その成立から約1000年の時を経た小マゼラン文明。エルメッツァ星間国家連合がその中心を担う小マゼラン銀河はいまだ成熟の過程にあり、カルバライヤ星団連合とネージリンス星系共和国の対立、海賊の跋扈といった様々な問題を内包。さらに、外宇宙の勢力・ヤッハバッハ帝国の脅威に晒された。



DATA .

エルメッツァ星間国家連合

■エルメッツァ・ロウズ

●ゲート

ボイドゲート×1

●惑星

トトラス 人口:51800万人 バッジョ 人口:103300万人 ベゼル 人口:209800万人 ロウズ 人口:462700万人

■エルメッツァ・ラッツィオ

・ゲート

ボイドゲート×2

●無量

クラーレ 人口: 666000万人 クルトナ 人口: 789000万人 スカーバレル本拠地 人口: 300600万人 フィオン 人口: 557900万人 ベルン 人口: 653300万人 ボボス 人口: 776400万人 ラッツィオ 人口: 2016700万人 ラッツィオ軍基地 人口: 871400万人 レーン 人口: 814500万人

■エルメッツァ・中央

●ゲート

ボイドゲート×2

●惑星

アルデスタ 人口:5770100万人 オズロンド 人口:2945800万人 ゴッゾ 人口:449300万人 ジェロン 人口:4081200万人 ゼイロン 人口:789000万人 サイーズロンド 人口:6075500万人 ドゥンガ 人口:945200万人 ネロ 人口:1119000万人 バルネラ 人口:1089000万人 ファズ・マティ 人口:1089000万人 ルッキオ 人口:3080600万人

■ゼーペンスト宙域

●ゲート

ボイドゲート×1

●惑星

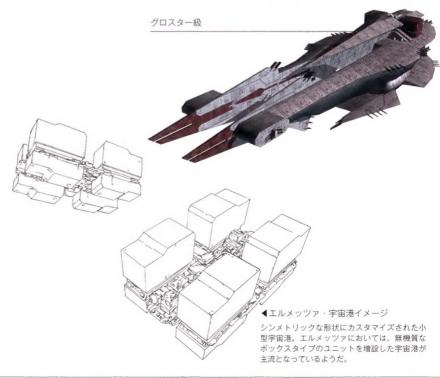
アイナス 人口:309600万人 ウィナス 人口:645600万人 オレオン 人口:789400万人 ゼーベンスト 人口:3642800万人 レイズ 人口:441100万人

>> エルメッツァ星間国家連合

小マゼラン歴の始まりと共に発展してきた勢力であり、最大の勢力。首都星を惑星ツィーズロンドとする、約80の惑星国家から形成される連合国家である。その規模の大きさからか中央政府と各惑星国家の結びつきが希薄で、中心部以外では小規模な内乱の頻発、海賊の跳梁などにより治安が悪化している。経済的には優遇された主要惑星が発展を遂げているものの貧富の差が激しく、主要惑星への積極的な労働力流入策もあって、辺境の若い労働力不足、過疎化といった構造的問題を抱えている。ただし、外交能力及び謀略力には長けており、カルバライ

ヤと友好関係を保ちつつ、ネージリンスの移民 計画を支援することによって、この二国間に緊 張状態を作り、自身を安全圏に置いている。

軍事面では、中央政府軍のほか、各惑星国家に個別の軍隊が存在。保有戦力は多く、艦艇の設計思想は拡張性とメンテナンス性を中心に考えられており、広大な領宙を維持するための多岐にわたる活動に対応できることが重視されている。特に政府軍将校の利用するグロスター級は豊富なバトルプルーフによる5度の設計改修を経て現在の規格になっており、非常に信頼性の高い優秀な艦艇である。





▲惑星ロウズ・森林

エルメッツァと協定を結ぶ自治領ロウズ。いま だ開拓中の領内では領主デラコンダ・バラコン ダの圧制もあって貧富の差が激しく、その内情 はエルメッツァのそれと変わらない。

▶> カルバライヤ星団連合

一攫千金を狙う労働者たちが埋蔵された資源 を求めてやってきた星が、大マゼラン歴2120年 にエルメッツアからの独立を求めて運動を開始。 周辺宙域へと居住圏を拡大し、翌年に独立が認 められカルバライヤ星団連合が樹立された。現 在は惑星バルバウスに星団連合本部が置かれて いる。その過酷な風土ゆえに民の性情は質実剛 健、血縁の結びつきが強く、合理性よりも情実 で動く。その一方で、外交、謀略分野において は冷徹、酷薄な行為を行うことが歴史上しばし ば見受けられる。また、ネージリンスに対して

はやがて進出するはずだった宙域に先回りして 住み着いた「よそ者」という感情から嫌悪感を 隠さない。そのため、カルバライヤ人は個人と して付き合うことと、国家として付き合うこと はまったく別物と思った方が良いと言われている。

独自の開発技術を持つためその軍事力は高く、 ネージリンスとの戦争に備えて開発された新型 戦艦ヴォイエ・バウーク級など優秀な艦艇を多 数保有。また、領宙内で採掘される特殊な鉱物 で作られた艦艇装甲は、小マゼランの中でもっ とも優秀なものと言われる。





▲ジェロウ・G研究所

惑星ガゼオンに置かれた、エピタフ 研究の権威ジェロウ・ガンの研究所。 カルバライヤにおいては、資源発掘 のみならず独自の科学技術の発展も 重要視されている。

▲カルバライヤ・宇宙港イメージ

無骨なイメージの小型宇宙港。航行の際に難所 となるアステロイドベルト宙域等が多いためか、 その大半がシールドのようなユニットで覆われ

カルバライヤ星団連合

■カルバライヤ・ジャンクション

●ゲート デッドゲート×1

ボイドゲート×2

●惑星

ガゼオン 人口:874500万人 ザクロウ 人口:84600万人 ザザン 人口:511100万人 ジーバ 人口: 1666600万人 シドウ 人口:1204400万人 ゾロス 人口:672300万人 ドゥボルク 人口:902700万人 バハロス 人口: 1564900万人 ブラッサム 人口:2095400万人 ムーレア 人口:0万人

■カルバライヤ・中央

ボイドゲート×2

●惑星

ドートルバ 人口:3982700万人 バルバウス 人口:5156000万人 エゴルバ 人口:2355500万人 ゴーラン 人口: 1242200万人

■アーヴェスト宙域

・ゲート

ボイドゲート×1

●惑星

CL665 人口:5600万人 CL617 人口: 12100万人 ビヒモズ 人口:89000万人 ガーザ 人口: 128800万人 レイバス 人口: 111000万人



小マゼラン銀河の諸勢力

DATA .-

ネージリンス星系共和国

■ネージリンス・ジャンクション

ボイドゲート×3

●就星

シェリオン 人口:599900万人 ティロア 人口:711300万人 ヘルメス 人口:803300万人 ポフューラ 人口:2326500万人 リリエ 人口: 1011200万人

■アーヴェスト・辺境

●ゲート

ボイドゲート×1

●惑星

NN005 人口:24000万人

■マゼラニックストリーム・S

●ゲート

ボイドゲート×2

●就星

カシュケント 人口:818500万人 クラーネマイン 人口: 169200万人 ストレイ 人口: 232600万人 ゾフィ 人口: 197400万人 廃棄星 人口:0万人 ハインスペリア 人口:6000100万人

■ネージリンス・外縁

ボイドゲート×2

●惑星

シェルネージ 人口:4116000万人 ツタ 人口:2000200万人 マリエラ 人口: 1144300万人 ミラ 人口: 1552300万人

■アーヴェスト宙域

●ゲート

ボイドゲート×1

● 既星

アーマイン 人口: 152200万人 ナヴァラ 人口:21200万人 モア 人口:0万人 ユーロウ 人口:76600万人

▶ ネージリンス星系共和国

大マゼラン歴2462年、ネージリッドが超新 星爆発の被害を受けた際、難民としてやってき た人々により建国された国家。勢力圏は小さく、 資源を持たず、さらに総人口も少ないが、生来 の合理性と論理性を重んじる性情を活かし、金 融、技術分野に特化することで国力を維持して いる。エルメッツァとは外交上友好関係を保ち 移民政策も認められてはいるが、一般大衆の間 では「難民」「よそ者」というイメージが強く、 いわれのない害意を向けられる事も少なくない

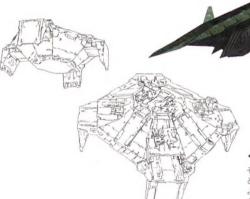
ようだ。なお、宙域内には大小マゼラン航路に 通じるマゼラニックストリームが存在。その奥 地に唯一大マゼランへと続くワープゲートがあ り、現在も交流が持たれている。

ネージリッドの影響から小マゼランではトッ プレベルの総合的な技術力を持ち、カルバライ ヤとの戦争に備えて開発された新型戦艦オルジ アール級などの艦艇を多数保有。また、多くの 艦船には、AIよる自動制御装置が搭載され、少 人口というハンデをカバーしている。



▲ホワイトバザール

自治領カシュケントを中心とするマ ゼラニックストリーム。その領宙内 の惑星には、掘り出し物のるつぼ「バ ザール」が存在。中にはバスが必要 オルジアール級 となる特殊なバザールも存在する。



◀ネージリンス・宇宙港イメージ

その技術力の高さもあり、小マゼランの他勢力 とは異なる趣きの小型宇宙港。増設ユニットに よってパッケージングがなされた造形は、さな がら宇宙要塞のようである。

ヤッハバッハ帝国侵攻後の小マゼラン銀河

大規模殖民時代末期、小マゼラン銀河は 外銀河の勢力であるヤッハバッハ帝国の脅 威にさらされた。ネージリンスは降伏勧告 を受け入れたものの、他勢力はこれを拒否。 エルメッツァは緒戦で主力の大半を失い、 カルバライヤ艦隊も逐次殲滅されていった。 救援を要請された大マゼランのアイルラー

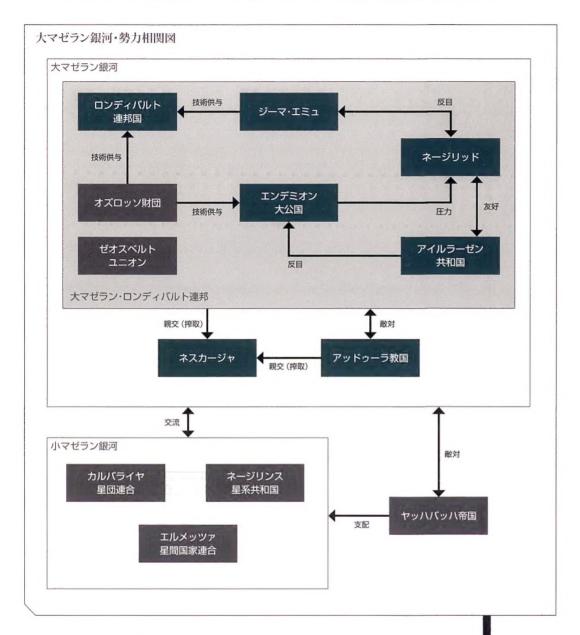
ゼン救援艦隊も奮闘むなしく敗北を喫し、 小マゼラン銀河は瞬く間にヤッハバッハの 勢力圏となった。以降、小マゼランの勢力 は大きな混乱も起こさずヤッハバッハの統 治下に置かれたが、わずかな勢力がレジス タンスとして活動。監獄惑星ザクロウなど に集い、彼らへの抵抗を続けた。



▲監獄惑星ザクロウ 小マゼランとヤッハバッ ハの戦闘において、ヤッ ハバッハ主力に肉薄した OGドッグ・ユーリ艦隊。 そのかつてのクルーがザ クロウに集い、レジスタ ンスを組織した。

大マゼラン銀河の諸勢力

「大マゼラン・ロンディバルト連邦」という一応の統一を見せながらも、同盟内での勢力争い、同盟 とアッドゥーラ教国の確執など、いまだ様々な火種が燻ぶる大マゼラン銀河。ヤッハバッハが小マゼ ランを席巻するという事態を受け、大マゼラン歴2300年の第二次海峡戦争以来の戦乱が幕を開けた。





▲銀河連邦本部

銀河連邦中央宙域の惑星メリルガル ドに置かれた銀河連邦本部。大マゼ ラン銀河連邦大統領ヴァナード・バ ライアンが控え、ここで大マゼラン 銀河の大局を見据えた。



大マゼラン銀河の諸勢力

DATA .

ロンディバルト連邦国

■ネスカージャレーン

●ゲート

ボイドゲート×3

●惑星

イベリア 204700万人 カサス 523300万人

■ヴォヤージ

●ゲート

ボイドゲート×1、不安定ゲート×1

●惑星

GD-888 0万人 フィル 12200万人

■ハイヴァルト宙域

●ゲート

ボイドゲート×1

多問題

アレンベルク 1071800万人 エルソン 4511700万人 マルゴ 330500万人 モンスダール 2799900万人 リジール 596600万人 レギウス 2020000万人 レスタ 406300万人

■銀河連邦・中央

●ゲート

ボイドゲート×2

●惑星

エスラント 3092500万人 ガーレン 1179100万人 グレムス 1913200万人 ドゥルーエ 4555700万人 ニーツィア 3918200万人 フォルゴス 4800万人 メリルガルド 3264400万人 レノイ 2044300万人

■ジブラルタル宙域

●ゲート

ボイドゲート×2

●惑星

アンノン 308500万人 オズ 3655900万人 ザン 2014400万人 ブーロウ 1500700万人

■アッドゥーラレーン

ゲート

ボイドゲート×2

●惑星

ハーンガル 558800万人

■アッドゥーラ本国

●ゲー

ボイドゲート×2

●惑星

バルガル 2167400万人

TOP SECRET

国ロンディバルト選邦国2 保有艦艇はそれぞれ充実したバトルブルーフによるデータが反映され でおり、高レベルでパランスのとれ た優秀な設計がなされています。また、乗員の生活環境に配慮された設 計も特徴で、宇宙艦艇としてはかな り広い通路、快適なパスルームやト イレ設備など、他国の船乗りからも

>> ロンディバルト連邦国

第一次海峡戦争と第二次海峡戦争を経て、大マゼラン最大の勢力「大マゼラン・ロンディバルト連邦」(正式名称は「ロンディバルト及び自由通商同盟」)の盟主となった中央政府国家。ネスカージャレーンを中心とした主要航路を押さえるなど、連邦成立時は大マゼランでもっとも新進的で、活気のある国家として強い影響力を振るった。しかし、連邦加盟国が増え、その勢力圏が広がるにつれその世界戦略に破綻が見え始め、勢力圏の維持に汲々とするようになる。また、一方では、ロンディバルト銀河連邦議会の諮問機関・オーダーズが大マゼランの統一を果たすべく軍備を増強しており、内部的にも一枚岩とは言えない状態となっている。

軍事面ではジーマ・エミュ、オズロッソ財団の支援を受け、汎用性の高い艦船を多数保有する一方で、ヤッハバッハとの戦いを前提とした巨大戦艦ゼスカイアス級など、新たな艦船の開発にも着手した。また、銀河連邦軍には属さないオーダーズ独自の軍隊は特にオズロッソ財団との繋がりを強め、決戦兵器ズィー・アール2級など最新鋭の軍備を保有した。

なお、第一次海峡戦争以降、大マゼラン最古の国家であるアッドゥーラ教国とは永い敵対関係にあり、連邦の防衛構想は対アッドゥーラを中心に立案されているが、これは連邦をまとめるためにアッドゥーラを仮想敵国として必要以上に喧伝しているとの指摘もある。





◀大統領執務室

銀河連邦本部内にある大統領専用の 居室。ヴァナードはここに座して、ロ ンディバルト連邦大統領直轄の謀報 組織・ENRに謀報任務を与えていた。



▲アイルラーゼン大使館

惑星ニーツィアにあるアイルラーゼン大使館。銀河連邦・中央 店域の惑星には、その他にもエンデミオン、ネージリッドなど同盟各国のための大使館が遭かれている。



非対称的な構造ながら、同勢力の艦船イメージ と同様に整然とした感じのある宇宙港。他の大 マゼラン勢力の港と比べ壮麗さには欠ける外観 は、機能性を優先した結果と思われる。

▶>ジーマ・エミュ

他の銀河系から移住してきた、完全な単一民 族で構成された少数民族国家。首都星は惑星 ニーデラント。その技術力は非常に高く、彼ら の技術供与がロンディバルトを連邦の盟主に押 し上げた要因とも言われている。ジーマ人は ニューロオペレーティングシステム(NOS) と 呼ばれる統合指揮システムの端末(インプラン トコーダー)により、他者とのコミュニケーショ ンを直接脳から行う。そのため、思考共有時の 大きな感情の変化は全員に対して多大な影響を

及ぼすことになる。この特質から彼らは感情を コントロールする術に長けているものの、他の 星系人とのコミュニケーション能力が総じて低 く、無機質な存在と見られることが多い。

ジーマ軍の特徴としては、高い技術力だけで なく、NOSにより直接データへのリンク、交信 を行なう艦隊運用が挙げられる。軍標準指揮専 用艦グー・グラン級などの「戦闘指揮艦」によ り艦隊運用する場合、通常想定される人員の 1/100以下という小数での操船が可能となる。

DATA .

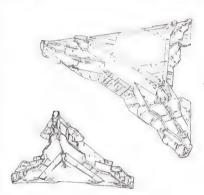
ジーマ・エミュ

■ジーマ・エミュ

ボイドゲート×1

●或星

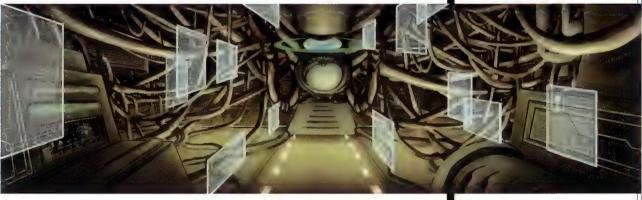
ジクルズ 人口:82000万人 セーデル 人口:86600万人 ニーデラント 人口: 265500万人 ハルドラ 人口: 23100万人 マリュアル 人口: 30900万人 ユルグンド 人口: 105400万人



▲ジーマ・エミュ・宇宙港イメージ 三角形のプレートのような形状となった宇宙港。 さまざまなユニットを内包しながらも、さながら

モニュメントのような荘厳さを持つ。





諮問機関・オーダーズの活動

ロンディバルト銀河連邦議会の諮問機関 として、銀河連邦軍及び連邦議会に大きな 影響力を持つオーダーズは、大規模殖民時 代末期においては軍需産業系統の人間が組 織の中心となり、その軍備を増強。ロンディ バルトを名実共に大マゼランの盟主とすべ く活動を先鋭化させ、ついにハイヴァルト 宙域において、星間議会のシンクタンク・ トリニオン機関を中心とした連合と衝突し た。なおこの戦闘においてオーダーズ旗艦 ボア・トーラス級を沈黙させたユーリ艦隊 が一躍脚光を浴び、対ヤッハバッハに向け た大マゼラン統一に際し、その中心的な役 割を担うこととなった。



▲ボア・トーラス級

オーダーズ軍の本拠地となった宇宙 要塞。リニアスライド方式のマスド ライバー砲により、連合を苦しめた。

▲女王の部屋

優れた統率力でジーマ・エミュを治 めている女王フー・リーの居室。イ ンプラントコーダーのシステムを掌 るジーマの中枢・マシンナリィタ ワー内に置かれている。



大マゼラン銀河の諸勢力

DATA -

アイルラーゼン共和国

■アイルラーゼン中央

ボイドゲート×2

●惑星

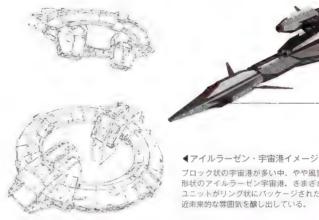
イザール 人口: 1748300万人 ウルムバウト 人口:5992900万人 グンニッツ 人口:2749000万人 ゼベリン 人口: 2008800万人 トーマク 人口:651200万人 ノイル 人口: 1110800万人 バランシュ 人口:964300万人 ミンデル 人口: 944400万人 モンフート 人口: 1755500万人 レンミッター 人口:3762600万人

>> アイルラーゼン共和国

地勢や政治的立場から、対アッドゥーラの最 前線を防衛する大国。近年では、連邦政府から 軍備拡張を求められ続けており、国力の疲弊と 連邦の傲慢さに対する不満がくすぶっている。 その軍の勇敢さと規律の正しさは有名だが、国 民の性情的にはややお人好しであり、『ラーゼ ンの指針』(騎士道精神的な概念)から損得抜 きで他者のために行動しようとする傾向がある。 なお、第二次海峡戦争の敗戦により国体を共和 制に移行させられたが、王族は全く実権のない 形式的存在として維持されている。

軍は基幹組織上、特徴に応じて空間機甲艦隊、 空間竜騎艦隊、空間重砲艦隊、近衛艦隊の4艦 隊に分けられており、それぞれの艦隊を組み合 わせ目的に応じた「戦略任務艦隊」を作る形を とっている。対アッドゥーラ艦隊 「α象限宙域 艦隊」はその中でも最大の戦略任務艦隊となる。 技術面では着弾収束型管制システムといった精 度の高い戦闘システムを有する艦が多く、小マ ゼランでのヤッハバッハとの交戦記録を活かし、 早期に新造戦艦の開発に着手。クラウスナイツ 級を量産して対ヤッハバッハ戦に備えた。

クラウスナイツ級





ブロック状の宇宙港が多い中、やや風変わりな 形状のアイルラーゼン宇宙港。さまざまな増設ユニットがリング状にバッケージされたさまは、 近未来的な雰囲気を醸し出している。



▲宇宙港·造船工廠

連邦政府の意向もあり、軍備の増強に余念がないアイル ラーゼン。各所で造船が進められているほか、一部の工廠 では秘密裏に建造が進められた新造戦艦もあったようだ。



▲軍基地・会議室

軍の基幹組織上、領宙内にはさまざ まな軍基地が存在。各地で艦隊個別 の会議や、複数の艦隊による「戦略 任務艦隊」会議が行なわれる。なお、 一般的に軍の人気が高く、各基地の 写真を欲しがるマニアもいるらしい。

OGドッグが集う小惑星密集宙域・ゼオスベルトユニオン

ゼオスベルト宙域内の小惑星密集宙域、 そこに集中するギルドは「ゼオスベルトユ ニオン」と呼ばれる。惑星ラベッタには、 そのギルドを取りまとめる「ユニオン事務 所」が置かれている。組織としては連邦に 所属するが、フリーの船乗りにとっての拠

り所である同所の独立意識は高く、独自の 勢力圏を作りあげている。OGドッグであ ればたとえ他国からの脱獄囚でも受け入れ るため、"アドホックプリズナー"ユーリも、 監獄惑星ラーラウスからの脱獄後、この場 所を拠り所として再起を図った。

▶>エンデミオン大公国

占い歴史を持つ、大マゼラン・ロンディバル ト連邦の有力国家のひとつ。現大公はエルル ナーヤ235世。かつては非常に国力が高く、第 一次海峡戦争の際は初代エンデミオン大公(エ ルルナーヤ公)が自由通商同盟の成立に尽力し 盟主として戦ったが、戦争終結後は経済政策の 失敗から国力が大きく低下。第二次海峡戦争を 機にロンディバルトの後塵を拝することとなっ た。連邦内での影響力はさほど高くなく、現在 連邦から割り当てられているβ宙域艦隊も、特

に強力な敵性勢力が存在しない地域のため、海 賊退治や航路の警備等が主任務となっている。

非常に高い技術力と資金力を持つ巨大軍需企 業・オズロッソ財団発祥の地でもあることから、 軍隊はヴィリオ・エンデミオン級などの優秀な 艦船を多数保有する。しかし、近年は国内での オズロッソ財団の発言力が急速に増しただけで なく、その技術提供の相手をロンディバルト中 央政府へとシフトされたため、軍の弱体化が進 行している。

DATA -

エンデミオン大公国

■ゼオスベルト

ボイドゲート×2

●惑星

キーロウ 人口: 1212200万人 ダイヤン 人口: 1434400万人 ベリアーテ 人口: 1402000万人 ラーラウス 人口: 1100万人

■エンデミオン

●ゲート

ゲート×1

●惑星

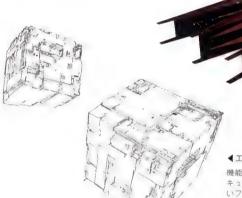
ウォロス 人口:690800万人 クラレリ 人口: 1343400万人 セヴィーユ 人口: 783300万人 ゼトロン 人口: 1443800万人 フィエラ 人口: 763400万人 メッサーナ 人口:5776700万人 ラヴェルナ 人口: 4853700万人 ラタバル 人口: 2414200万人



ヴィリオ・エンデミオン級

▲宮殿内部

伝統と格式に彩られた、エンデミオ ン大公(エルルナーヤ公)の宮殿内 部。玉座を中心とした物々しくも豪 華な装飾は、エンデミオンという国 の古い歴史を物語っている。



◀エンデミオン・宇宙港イメージ 機能のみを追及した結果か、正六面体に近い キューブ状の宇宙港。エンデミオン艦船の美し いフォルムとはうって変わり、無骨とも言える 形状となっている。

新時代の造船企業・オズロッソ財団

かつてエンデミオン大公の庇護の下、新 時代の造船企業として設立されたオズロッ ソ財団は、その高い技術力により巨大な軍 需企業へと発展した。だがその後、大公国 の失政が続くと見切りをつけ、ロンディバ ルト中央政府に接近。その技術力から生み 出される新技術を取引の材料とし、大マゼ ラン銀河連邦政府に対しても影響力を保持 する一大多星間企業に成長した。さらに彼 らは、後に大マゼランに侵攻したヤッハ バッハとの接触をも目論んだ。なお、財団 は対海賊を理由に強力な私兵集団を持ち、 会長のザバス・ザンブルグ自身も最新鋭艦 ヴァイス・ザバス級を愛艦としている。





大マゼラン銀河の諸勢力

DATA .

ネスカージャ

■ネスカージャ

ボイドゲート×2

●惑星

ウバハリ 人口: 4119800万人 ギギマグ 人口: 3656500万人 ドゥルダーヤ 人口:52400万人 ブワーケ 人口: 999200万人 ワガドゥン 人口:3121700万人

DATA .

ネージリッド

NO DATA

▶> ネスカージャ

レアメタル等を含む資源が豊富な宙域を有す る後進国。惑星ブワーケに大統領府を置く。大 マゼラン連邦と繋がる限られた航路(タラン チュラ星雲とハイパーノヴァ衝撃波宙域の中間 を通る航路)は「ネスカージャ・レーン」と呼 ばれ、資源輸送航路として重要視されている。 以前から連邦とアッドゥーラの謀略によって内 戦状態が継続。その政情の不安定ゆえに両大国 による資源の搾取が続いていたが近年、若き英

傑アグリス・バゼゼが国をまとめつつあり、逆 に両大国の力を上手く衝突させつつ真の独立国 家を目指そうという動きが加速している。

軍組織は政府軍と反政府軍の2派に分かれて おり、前者は大マゼラン連邦、後者はアッドゥー ラのバックアップを受けている。政府軍、反政 府軍共に軍艦にはマスドライバーキャノン等の 大型質量弾兵装を搭載し、対ビーム装甲の優秀 さによる既存艦の優越を崩しつつある。







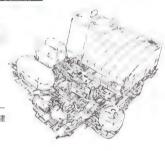
◆砂漠

地表が広大な砂漠に覆われているな ど、居住性の低い惑星も多く内包す るネスカージャ。アグリスは内戦終 結後の国家としての成長を熱望して いたが、のちに暗殺された。



▶ネスカージャ・宇宙港イメージ

徐々に必要なユニットを増設していったかのようなネスカー ジャの宇宙港。外観は宇宙港というよりも、工場などの地上建 造物のような様相を呈している。



>> ネージリッド

かつてジーマ・エミュと同一の民族だったが、 思想の違いから分派し、独立・建国した国家。 ジーマ・エミュとは若干の反目を残しつつも、 民族の根本の性質は似通っており、合理性、論 理性を重んじる。立国当初からのエンデミオン の圧力、ハイパーノヴァによる勢力圏の消失な ど、歴史的に苦難の道を歩んできた経緯を持つ が、その苦難の最中で援助を差し伸べてきたア イルラーゼンとは強い友好関係を築き、現在は

技術提供によりその軍備強化に協力している。 ジーマ・エミュと同様に技術力が高く、軍全 体における艦艇数は少ないものの、膨大なコス トを用いて製造された戦艦シャイニール級など の高性能艦を有する。また、その技術により、 対艦戦において有効性を疑問視されていた小型 艦載機に高い戦闘能力を付与することに成功。 対ヤッハバッハ戦を前に、大型艦載機ミュウ・ ガラリオなどを輩出した。





>> アッドゥーラ教国

大マゼラン・ロンディバルト連邦に対し唯一 表面化している敵国。惑星ムスカールに教皇庁 が置かれている。大マゼラン最古の国家であり、 かつては大マゼランの植民惑星全てを支配下に おいていたが、第一次海峡戦争に敗れ、その支 配地の大半を失った。『人は大地にあるべし』 という宗教的な教義により、当時も今も教皇の 特認を受けた枢機卿他の人間だけが、必要最低 限の資源獲得、貿易、防衛のためにのみ宇宙に 出ることを許されている。なお、教皇を中心と

した中枢はオーバーロードについてある程度の 情報を持っており、アッドゥーラの教義は、オー バーロードの目的を阻止するためのものだった とも言われている。

領宙内にはデヴァ・クルシプス級など枢機卿 が率いる艦隊が配されているだけでなく、重力 圏生成砲や要塞惑星バウスナイアのビーム攻撃 衛星ジンなど、オーバーテクノロジーを流用し たと思しき軍備を有し、潜在的な戦闘能力は未 だ一国で連邦全体に匹敵するとも言われる。

DATA -

アッドゥーラ教国

■アッドゥーラ本国

ボイドゲート×2

150

ウルヤル 人口: 103800万人 ジュメーラ 人口:3918200万人 スラディ 人口: 1960300万人 バウスナイア 人口: 4233200万人 バルガル 人口: 2167400万人 ネルー 人口: 2777900万人 ムスカール 人口: 1873800万人



教皇ブラフシェラが座する教皇の間。室内は生い茂る植物 を連想させる非機械的な意匠となっており、大マゼランの 建造物とは異質の文化を感じさせる。



▲始祖移民船·外観

惑星パルメリアには、大マゼラン星 雲へと最初に到着した始祖移民船が 存在。オーバーロードに関する伝承 や、地球からの移民計画に関する資 料が多く眠っているとされる。

◀アッドゥーラ・宇宙港イメージ

アッドゥーラが保有する艦船と同様に、特殊な 形状をしている宇宙港。教皇庁などと同様の古 い建造物のような外観はアッドゥーラ固有の技 術の賜物と思われる。



Galaxy Report 外銀河/高次空間

ヤッハバッハ帝国/オーバーロード

大規模殖民時代末期のマゼラン銀河はその覇権を巡り混沌としていたが、外銀河からの侵略者・ヤッ ハバッハ帝国の出現により、統一へと近づいていく。しかし、そんな人類も、彼らにとっては「神」 に近しい存在であるオーバーロードにより、終焉の危機に瀕することとなる。

DATA .

ヤッハバッハ帝国

●小マゼラン銀河

- ■エルメッツァ・ロウズ
- ■エルメッツァ・ラッツィオ
- ■エルメッツァ・中央
- ■カルバライヤ・ジャンクション
- ■ネージリンス・ジャンクション
- ■ゼーベンスト宙域
- ■アーヴェスト辺境
- ■マゼラニックストリーム
- ■ネージリンス・外縁
- ■カルバライヤ・中央
- ■アーヴェスト宙域 上記审域内各惑星

●大マゼラン銀河

■ジブラルタル宙域

エンドラ 人口:801800万人 ダウロン 人口: 1077000万人 ベルゲ 人口: 151600万人

■アンダルシア宙域

クールー 人口:874800万人 ザブラ 人口:100300万人 チブル 人口: 1674500万人 ベガッサ 人口: 4572200万人

●その他の銀河

NO DATA

▶> ヤッハバッハ帝国

複数の銀河を支配下に置き、宇宙の1/4がそ の勢力圏とも言われる巨大帝国。現皇帝は第 117代皇帝ガーランド。その皇帝専用艦ゼオ・ ジ・バルト級が国家の首都としての機能も持つ。 理性的な国家が粗野な国家に圧倒される例は 多々あるが、ヤッハバッハは、宇宙の覇権を握 るには最後は頑健な肉体と強靭な精神力である という思想を体現したような種族である。その 戦闘能力は宇宙最強とうたわれ、強大な軍事力 により多くの星系が滅亡に追いやられているが、 その後の治世は他の勢力と比較して特別過酷と いう訳ではなく、むしろ公正との見方もある。

ヤッハバッハ人は強い生命力と繁殖力を持ち、 制圧した民族との交配により今尚種族としての

▼皇帝艦艦橋

ヤッハバッハの巨大艦の中でも

膨張を続けているが、純血のヤッハバッハ人の 平均身長は2m前後、概ね子供は10人を超える のが平均的家族構成である。帝は一夫多妻制に より多くの男子を作ると、その男子達が12歳 に達した時、何の援助もないまま他の文明星系 に放り出す。そして、18の歳に帰還するまでに、 世継ぎとしての能力があるのかを見極めるので ある。そうして選ばれし者が皇太子の位に即き、 後に皇帝として君臨する。ガーランドはその世 継ぎを決める旅の過程で、アッドゥーラ教国を 訪問。オーバーロードに関する情報を得た。彼 が征服を進めた真の目的は、全ワープゲートを 同時占拠する体制を作り、オーバーロードの目 的を挫くことだったとも言われている。

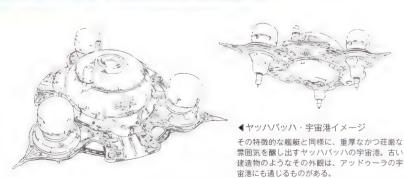






◆ヤッハバッハ風の私室

ヤッハバッハ高官の居室と思われる ひと部屋。様々な星系の文化を取り 入れているためか、粗暴と思われているヤッハバッハのイメージとはか けはなれた上品な調度が揃っている。





▲▼ヤッハバッハ宮殿内

皇帝専用艦ゼオ・ジ・バルト内に置 かれたヤッハバッハ宮殿。高い技術 力で建造された艦内にありながら、 代々の皇帝に受け継がれてきたとい う古い歴史を感じさせる。



>>オーバーロード

人類から見て、量子力学的高次空間に所属す る知的生命体。その総称がオーバーロードであ る。オーバーロードは、宇宙に誕生した生命体 が知的段階にまで進化したもので、彼らの存在 する宇宙=時空連続体の上位構造体は、下位構 造体に属する人類が認識することはできない。 始祖移民船に残された情報からその存在を知っ た者もいるが、これは伝記を読むことと同レベ ルか、それ以下の認識にすぎない。そのため、 偶然に彼らの干渉を感じた一部の人類は、それ を「神秘体験」や「天啓」と解釈し、オカルト・ 神智学の信奉者、研究者たちは、桁外れに大き な情報量を持つオーバーロードと接触した体験 を、森羅万象のデータがすべて記録されている

と言われる「アカシック・レコード」との「チャ ネリング」などというように語っている。

オーバーロードの真の目的は不明だが、彼ら は量子ゼノン効果により人類の宇宙をデコヒー レンスな状態に固定する(確定させる)ために 「観測者」と「追跡者」を使い、人類の宇宙を 観察。最終的には宇宙を破壊するもの「ファー ジ」を送り込んだ。これにより、人類は滅亡の 危機に瀕したが、彼らにとって人類の宇宙の存 在は量子論で語られるべきレベルの小さな世界 に過ぎず、同様の宇宙が無数に存在する可能性 も高い。彼らは、ひとつのケースとして人類の 宇宙を観測し、必要がなくなったので処分する という単純な処理を行なったにすぎない。





▲ボイドゲート

大マゼラン歴1500年前後にその機能が確認されたボイドゲート。人々 に飛躍的な活動宙域の拡大を与えた この装置も、オーバーロードの「観 測」のための道具であった。

マザーファージ

オーバーロード

NO DATA



Galaxy Record 大規模殖民時代末期戦史

OGドッグ・ユーリの活動記録-少年期 #01

ユーリ、航宙禁止令を破り宇宙へ脱出。

ロウズ領主デラコンダ・パラコンダ、 IP通信でロウズ宙域全域にユーリへの警告を発する。

ロウズ定期貨物船、ユーリ艦に襲撃される。

ロウズ宙域にで、ユーリ艦とデラコン ダ艦隊が交戦。

ボイドゲート周辺にて、ユーリ艦と ゲート守備隊が交戦。

▶エルメッツァ・ロウズ

>> Chapter 01 ユーリ少年、遙かな航海への出発

「その時、暗い夜空を切り裂くような光と共に ――宇宙への迎えが、墜ちてきた」

父の形見であるエピタフの謎を解くため、字宙に上がることを目指していた少年・ユーリ。彼が惑星ロウズの丘で見たものは、依頼人を星の海へと連れ出してくれる「打ち上げ屋」トスカの愛艦だった。ユーリの依頼を受けてロウズへとやってきたトスカは、警備隊と交戦の末、ロウズの奥深い森へと不時着したのである。トスカに依頼を了承され、ついにユーリは、航宙禁止令の敷かれたロウズから脱出した。だが、

それに気づいたロウズの領主・デラコンダは、 彼の妹であるチェルシーを人質に取り、ロウズ へと戻るよう命令する。

ユーリはトスカの助言を受けつつ、自身の意思でOGドッグになることを決意。エピタフを質に入れるはめになったものの、惑星トトラスで自身の艦を人手し、デラコンダと交戦した。彼の艦隊を破ったユーリは、チェルシーを救出した後、惑星バッジョで輸送団を率いていたトーロも仲間に加え、ボイドゲート守備隊と交戦。これも打ち破り、広大な星の海へと旅立った。



▲警備隊に追われ「そんなにやられたいなら、お望みど おりタンホイザに叩き込んでやるよ」と悪態をつくトスカ。

▶「参ったね、アンタ みたいな "子坊" が依 頼人たぁ」と悪態をつ くトスカだが、その出 会い以降、ユーリの良 きアドバイザーとなる。





◀エピタフを巡り 争っていたものの、 トスカの一撃に硬直 するふたり。後に トーロは、ユーリ艦 隊のクルーとなった。



▲▶▼チェルシーを補 らえ、ユーリを引き戻 そうとするデラコンダ。 ユーリは自身の艦で彼 の艦隊を撃破し、無事 チェルシーを救出した。





STAFF COMMENTARY

ユーリという存在の確定とヴァランタインとの初遭遇

●この作品におけるゲームスタート時とは イコール、ユーリ(プレイヤー)の存在が 確定した瞬間である訳ですから、出来る限 り唐突な印象を与えるものにしようとこう いう導入となりました。ユーザーさんは様々 な用語やキャラクターについて、ほぼ説明 の無い状態でプレイに放り込まれる訳です が、それが(オーバーロードによる予備記 憶洗脳があったとはいえ)ユーリ本人の状 態と一致するように描こうと考えた訳です。ちなみにトスカとの出会いで打ち上げ報酬として1000Gを渡していますが、本来工場勤めの少年が捻出出来る金額では無く、トスカはその場で口には出さなかったものの、何か後ろ暗い行為(工場製品の横流し等)をして稼いだものと想像していたようです。
●ヴァランタインとの初遭遇のイベントでは、当初は剣を飛ばされ突き倒されるだけ

の描写でした。どのあたりまでハードな世界観、描写にするべきか、シナリオ作業のスタート時には私の中でまだ固まっていなかった為で、少年編を書き上げた段階で、遡って片目を潰される描写へと書き直しています。かつてこの件を相談していたソエジマ監督(PV担当)にこの修正を伝えると、ひどく満足そうに頷かれたのが印象に残っています。

文責・河野一二三氏

▶ エルメッツァ・ラッツィオ

>> Chapter 02 海賊との攻防

質屋に預けたエピタフが強奪された。強奪者 を追ったユーリは、彼らを壊滅させた大海賊 ヴァランタインと邂逅。ユーリは戦いを挑むも 軽くあしらわれ、エピタフを持ち去られる。 「お前に"資格"があれば、再び俺と会うことに なるだろう。その時を楽しみにしているぞ」 そう言い残していったヴァランタインと再び対 峙すべく、ユーリは更に強くなることを誓う。

その後、スカーバレル海賊団が跋扈するラッ ツィオ宙域を航行中していたユーリは、エル





√ヴァランタインのブレ ドがユーリの左目を貫く。り ジェネレーション処置で事な きを得たが、彼の心には深く 敗北の傷が刻まれた。

メッツァ中央軍のスパイとして海賊団に潜入し ていたディゴの艦隊と交戦。この戦闘で同軍の オムス中佐に認められ、海賊討伐に加わった。 その過程で、トーロの幼馴染の少女・ティータ の兄・ザッカスが、スパイとして海賊団に潜入 していることが判明。彼と接触し、頭目のひと りバルフォスの本拠地を掴んだ。大規模進攻作 戦にて、海賊団の罠からかろうじて脱し本拠地 に降り立ったユーリは、バルフォスと、彼に薬 で操られたザッカスと対峙した。

▶SAVOS (サーヴォ ス) によって海賊に操 られていたザッカスは、 妹のティータさえも手 にかけようとした。



▲一連の出来事で強い ショックを受けたトー ロとティータは、しば し無言のまま傍らに寄 り添いあっていた。

マイラス宙域にて、ユーリ艦隊とヴァ ランタイン艦隊が交戦。

ユーリ艦隊とスカーバレル (ディゴ) 艦隊が交戦。

ユーリ艦隊、ラッツィオ軍基地に寄航。 以降、ラッツィオ軍のスカーバレル強 滅に協力する。

ユーリ、惑星レーンで伝説的戦略家 ルー・スー・ファーとその弟子ウォル・ ハガーシェと出会う。

ラッツィオ軍、アンブラルート及び ギャップルートから大規模進攻作戦を 盟始.

スカーバレル本拠地周辺にて、ユーリ 艦隊とスカーバレル(バルフォス)艦 隊が交戦。

バルフォス、エルメッツァ・中央宙域 へ逃亡。

▶ エルメッツァ・中央

>> Chapter 03 紛争解決と海賊残党の殲滅

ラッツィオ宙域のスカーバレル本拠地を壊滅 させた後、ユーリはエピタフの情報を得るため 惑星ツィーズロンドを訪れた。オムスの勧めで ディゴと再会したユーリは、そこで中央軍に雇 われた少年・イネスをクルーに加えた。さらに アルデスタ・ルッキオ惑星間の紛争解決及び海 賊の殲滅作戦に協力することとなったユーリは、 伝説的戦略家ルー・スー・ファーと再会。彼の 策により、まずは紛争を解決へと導いた。

その後、惑星ゴッゾへと赴いた際、酒場の娘・ ミイヤとイネスを海賊にさらわれたユーリは、



▶女装していたがために海賊に さらわれたイネスは、貞操を奪 われる前に無事救出された



■ゲームに負けたために、女装 させられるはめになったユーリ イネスだが



∢スークリフラ - ドの一閃でバ ルフォスを討った ユーリは、初めて 人を斬る感触を 知った。

彼らを追跡。宇宙海流・メテオストームを抜け、 ファズ・マティのスカーバレル本拠地を急襲し た。海賊団を統率するアルゴンを追い詰めた際 に重傷を負ったユーリは、周辺宙域にいた医療 ボランティア団体・メディックの治療により一 命を取りとめた。その一方で、小マゼラン銀河 を出たエピタフ探査船が行方不明となる事件が 発生。船のヴォヤージメモライザーを入手した トスカの知己・シュベインは、トスカの故郷・ アルゼナイア宙域のデッドゲートが復活し、謎 の艦隊が迫っていると言うが……。



▲▼ユーリを傷つけら れ、躊躇なくアルゴン に向けて引き金を引く 負傷したユーリは軍病 **完で目を覚ました。**



ユーリたち、エルメッツァ政府軍司令 部に招かれる。以降、アルデスタ・ルッ キオ惑星間の紛争解決、スカーバレル 残党の殲滅作戦に協力する。

ルッキオ軍、ルー・スー・ファーの策 により艦船、新兵徴収による戦力が急 激に増加。軍の内部で暴動や略奪が絶 え間なく発生する。

ベクサ星系にて、ユーリ艦隊とルッキ オ (非正規軍) 艦隊が交戦。

ルキャナン・フォー軍政長官率いるエ ルメッツァ中央政府軍の大艦隊、アル デスタ・ルッキオ惑星間の紛争に介入。

アルデスタ、ルッキオ両国は中央政府 による調停を受諾。第二次ベクサ星系 分割協定が結ばれる。

ファズ・マティ周辺にて、ユーリ艦隊と アルゴン艦隊、バルフォス艦隊が交戦。

ユーリ、海賊本拠地にて負傷。一時戦 線を離脱し、トスカが艦長代理に就任 する。

小マゼラン銀河を出たエピタフ探査船、 行方不明に。

ユーリたち、ボラーレにてエピタフ探 査船のヴォヤージ・メモライザーを入



OGドッグ・ユーリの活動記録-少年期 #02

ユーリたち、惑星ガゼオンにてエピタ フ研究の権威であるジェロウ・ガンと 面会。

造船公社セグェン・グラスチの会長セグェン・ランバース、カルバライヤとネージリンスの関係を改善するため、 経済活動による交流を開始。経済使節団を派遣する。

ユーリ艦隊、カルバライヤ・ジャンク ションにで海賊の襲撃を受けた民間客 船を救援。後にこの客船が使節団のも のであったことが判明する。

女海賊サマラ・ク・スィー、バウンゼィ のギリアスと交戦。

ユーリ、カルバライヤ宙域保安局から の依頼を受け、グアッシュ海賊団と敵 対するサマラと面会。グアッシュ海賊 団壊滅への協力を取り付ける。

トスカ、サマラとともにグアッシュ海 賊団首領が収容されている監獄惑星ザ クロウへ潜入。同時に保安局のバリオ・ ジル・バリオが同所に潜入。

ユーリ艦隊、惑星ザザン周辺でグアッシュ海賊団幹部の艦隊と交戦。捕縛した幹部の自白を受け、カルバライヤ保安局によるザクロウ強襲作戦が立案される。

ユーリ艦隊、保安局と共闘しザクロウ の防衛システム「オールト・インター セプト・システム」を突破。収容施設 からトスカらを救出する。

ユーリ艦隊及びサマラ海賊団、グアッシュ海賊団本拠地「くもの巣」を急襲。

ユーリたち、惑星ムーレアのエピタフ 遺跡を調査。サンプルを入手する。

▶ カルバライヤ・ジャンクション

>> Chapter 04 監獄惑星ザクロウ攻略

カルバライヤ・ジャンクションの惑星ガゼオンを訪れ、エピタフ研究の権威・ジェロウ教授の協力を取り付けたユーリは、エピタフ遺跡を調査すべく惑星ムーレアへと向かった。だが、航路はグアッシュ海賊団の横行が激しく、カルバライヤ宙域保安局によって封鎖されていた。

そんな折、民間客船を守る保安局と海賊団の 交戦に介入したユーリは、助力を感謝され惑星 プラッサムの保安局に招かれた。ユーリはグ アッシュ海賊団壊滅に協力し高名な女海賊・サ マラの協力をも取り付けたが、その際にサマラ が出した条件は、彼女をグアッシュの首領が収



√ゲートジャンプ
時に頭痛を感じて
いたユーリだが、
チェルシーもまた、同じかそれ以上に
ひどい頭痛に悩ま
されていた。



▲ 「……話してくれるまで、あなたを切り刻み続けます」ト スカの身を案じたユーリはダタラッチに口を割らせるため、 容赦なくスークリフブレードを突き立てた。

監されている監獄惑星ザクロウに収監するというものだった。囚人としてザクロウに潜入したサマラとトスカは、所長のドエスバンがグアッシュを殺害し、海賊団を乗っ取っていたことを知る。一方、ユーリもまた海賊団幹部・ダタラッチに口を割らせ、同様の事実を突き止めた。

報告を受けた保安局のシーバット宙佐は、ザクロウ強襲を決定。ザクロウの防衛網を突破したユーリたちは、トスカらと合流した後、海賊団本拠地"クモの巣"を急襲。全長20km程もある航行基地を衝突させるというサマラの作戦などにより、グアッシュ海賊団を壊滅させた。



◆知己であるサマラが手際を原見ない。 マラが手際を爆見て、トスカは「昔いなっと呟う」と呟く。 なえ」と呟く。



◆かつてサマラの好敵手だった海賊団の首領・グアッシュは、ザクロウの一室で白骨と化していた。





STAFF COMMENTARY -

執筆態勢の加速によるストーリー展開の妙味

●2章と3章はスタッフに経験を積ませる 為にプロット作業を手伝わせていたのです が、ここからはアーヴェスト戦争、ヤッハ バッハ襲来へと向けてかなりしっかりとし た構成が必要ということで、以後メインシ ナリオはプロットから全て一人で組む形へ と編成を組み替えました。スタッフ間の連 携を気にしないで済む分、結果的に4章以 降、筆の勢いが増しています。

●バハシュールはこの作品には珍しくバー フェクトなダメ人間ということで、逆にノ リノリで描くことが出来ました。浦安鉄筋 風の殴られた時の悲鳴もお気に入り。 BGMも高田君に無理を言って追加してもらい、"ソウルドラキュラ"みたいなヤツを、と発注しています。

●気付いた方も多いと思いますが、4章でユーリが自分の為に救出に駆けつけて以来、トスカはユーリを"子坊"と呼ぶのを止めています。これはすなわち一人前の男としてトスカが認めたということで、5章ホテルでのユーリが"男"になるイベントに繋がっていきます。このイベントではシーバットの最期と並行して描くことで、生と死の対比を意識しています。

文責・河野一二三氏

100

▶▶Chapter 05 異民族艦隊の接近とエピタフを巡る争い

エピタフ遺跡で得たサンプルをネージリンス 国内のリム・タナー天文台へ持ち込んだユーリ。 所長のアルピナは、デッドゲートとエピタフの 間に何らかの関係性があると指摘する。

その頃、エルメッツァはエピタフ探査船の航 海記録の解析を完了。ヤッハバッハという異民 族艦隊の接近を突き止めたが、異民族の力を侮 ると共に自国の力を過信し、警鐘を鳴らすトス カたちの言葉を一笑に付した……。

一方、造船公社セグェン・グラスチの会長令 嬢・キャロがゼーペンスト自治領へ売られたと

いう事実が発覚。それを突き止めたシーバット が単身で領主・バハシュールとの交渉に臨むも、 その場で殺害されるという事件が起きた。キャ 口を救出し、シーバットの仇を討つためゼーペ ンスト領内に足を踏み入れたユーリは、そこで ランカーを志す少年・ギリアスと意気投合。彼 の協力とイネスの策により、バハシュール艦隊 とバハシュールの持つエピタフを狙うヴァラン タインを争わせることに成功する。ゼーペンス トに降り立ったユーリはキャロを救出し、バハ シュールのエピタフを手に入れた。

▶再びユーリの前に現 れたヴァランタイン。 いきり立つユーリに 彼は惜しげもなくエビ タフを与えた。





▲エピタフとはデッド ゲートを聞く鍵だった。 光を放ったエピタフは、 そのカでデッドゲート を復活させた。





▲▼交渉に訪れたシー パットを面白半分に殺害 したバハシュール。ユー リに追い詰められたバハ シュールは、落石に潰さ れるというみじめな最期 を迎えた。

▶ アーヴェスト辺境 / マゼラニックストリーム

▶ Chapter 06 交易航路マゼラニックストリーム

開かれたゲートに飛び込んだヴァランタイン を追い、危険な「事象揺動宙域」を漂ったユー リたち。そこで、ユーリの"観測者"としての能 力が発動し、宙域は「アーヴェスト宙域」とし て確定した。何が起きたのかも理解できぬまま 宙域を抜け、交易航路マゼラニックストリーム にたどり着いたユーリたち。トスカの要望で、 衛星ゾフィで行われる交易会議に潜り込んだ彼 らは、そこで大マゼランの大国・アイルラーゼ

▲密航していたユーリ艦の中で 持病を悪化させたキャロ。一行 は、彼女の回復を待つことに。



▶たしなめられ不満げな表情を 浮かべるキャロ。だが、彼女に とっては新鮮な体験だった



▲ドレスに着替え、 普段とはまるで 違ってみえるトス カ。その変貌振り にユーリたちは絶

ンのバーゼル大佐との接触に成功。彼にヤッハ バッハの脅威を知らせることに成功した。

その後、キャロをネージリンスに送り届けよ うとしたユーリは、「都合のいいこと言って、 逃げかえろうとしてんだ」と罵るギリアスと決 別。ギリアスを追っていた謎の男・オライアに 襲われたユーリは、戻ってきたギリアスの援護 によって事なきを得たが、2人は再び言葉を交 わすことなく袂を分かつこととなった。



◆同年代の0Gドッ グとして、ユーリの良 きライバルとなったギ リアス。しかし、些細 な誤解から、2人は袂



エルメッツァによるエピタフ探査船の メモライザー解析が完了。異民族艦隊 の小マゼランへの接近が判明する。

宙域保安局のシーバット・イグ・ノー ズ宙佐、ネージリンス星系共和国航宙 統合軍大佐ワレンブス・バルバドール 及びセグェンと面会。使節団襲撃時に 誘拐された会長令嬢キャロ・ランバー ス保護のため協力体制を構築する。

大海賊ヴァランタイン、バウンゼィの ギリアスと交戦。

シーバット、ゼーペンスト自治領領主 バハシュールと面会。キャロの返還交 渉中に殺害される。

ユーリたち、バリオからシーバットの 死亡とキャロ誘拐の経緯を聞く。ユー リ艦隊、ゼーペンスト自治領に侵入。

ユーリ、惑星ウィナスにてギリアスと 面会。ゼーペンスト侵攻に際し、その 協力を取り付ける。

絶対防衛圏にて、ユーリ艦隊とバハ シュール艦隊が交戦。さらに、この戦 いにヴァランタインが介入する。

ユーリたち、惑星ゼーペンストにて キャロを救出。さらにパハシュールを 討ち、エピタフを入手する。

ゼーペンスト自治領内のデッドゲート、 エピタフにより復活。ヴァランタイン 艦に続き、ユーリ艦隊及びギリアス艦 が復活したゲートへと突入する。ユー リ艦隊及びギリアス艦、ゲート内の「事 象揺動宙域上を漂うも、脱出に成功。

事象揺動宙域、新たに発見されたハビ タブルゾーンの惑星が豊富な宙域とし て確定。アーヴェスト宙域となる。

ユーリたち、マゼラニックストリーム の惑星カシュケントにて、長老会議所 を訪問。長のクー・クーと面会する。

惑星ゾフィの通商会館にて、交易会議 開催。軍需造船企業オズロッソ財団の 会長ザバス・ザンブルグ、造船会社モ リガン・コルエステ社の取締役モリガ ン・コルエステ、アイルラーゼン軍近 衛艦隊大佐バーゼル・シュナイツァー など、大マゼランの要人も出席した。 同会議に潜り込んだユーリたちが、 バーゼルとの接触に成功。彼にヤッハ バッハの脅威を知らせる。

ユーリ、ギリアスと袂を別つ。

ユーリ艦隊とオライア艦隊が交戦。



OGドッグ・ユーリの活動記録-少年期 #03

アーヴェスト宙域内カルバライヤ領有星のCL667植民星上空50万Km以内に、ラオ・シェナー艦長率いるネージリンス軍宙域探索艦フレイスールが接近。カルバライヤ正規軍が警告を発した。包囲されつつあったフレイスールは、植民のための民間人輸送船を誤射した後、カルバライヤ軍艦艇の一斉攻撃をあるララオ・シェナーであったのか、乗員の独断であったのは定かではないが、この「フレイスール事件」によりカルバライヤ国民の対立感情が高まった。

カルバライヤ星団主席、アーヴェスト 宙域(銀河中心核を基点として CL665、CL617を結んだ宙域すべて) の領有を宣言。同時に、ライン内のネー ジリンス領有星へ艦隊を派遣。これを 制圧する。

ネージリンス政府、カルバライヤの領 有宣言と艦隊派遣を受け、国防宇宙軍 4軍の派遣を決定。アーヴェスト宙域 を巡る戦争が勃発する。

エルメッツァ、ツィーズロンド周辺に 約5000隻による大艦隊を編成。ルキャナン・フォー軍政長官を全権大使 として迎え、ヤッハバッハ艦隊との交 渉準備を進める。

ランキング上位の大海賊シルグファーン・オッド、カルバライヤ勢力に助力する。

カルバライヤ、対ネージリンス決戦用 に建造された新造戦艦「バウーク」を 戦線に投入。

ネージリンスが密かに開発を進めていた超射程レーザー砲「アルカンシエル砲」の存在が露呈。カルバライヤ、バウークの強力な重力子防御システム(デフレクター)によって、惑星モアを惑星ナヴァラに引き寄せ衝突させる、あるいはロシュの限界(潮汐力の増大が星を構成する物質の凝集力の大きさを上回り、結果として星が破壊されてしまう現象)を引き起こす計画「ブラント」を進行する。

アーマイン上空にて、両国主力による決戦開始。

ユーリ艦隊、モアとの衝突が間近と なったナヴァラへ進行。シルグファー ン艦と交戦。

ナヴァラにて、ユーリ艦隊の人員によ りアルカンシエル砲が発射される。 崩 壊したモアの破片による被害は甚大な ものとなる。

▶ ホージリンス外線/カルバライヤ/アーヴェスト宿域

▶ Chopter 07 アーヴェスト宙域を巡る攻防

キャロを送り届けたユーリは、アーヴェスト 宙域を巡って起きた「フレイスール事件」をきっ かけに、ネージリンスとカルバライヤが開戦に 向かおうとしていることを知る。また、彼はそ の力を買われ、キャロの祖父・セグェンからネー ジリンス航宙軍への協力を要請される一方、カ ルバライヤ軍からも戦力として重要視されてい た―。ヤッハバッハの襲来を見据え戦争の早 期終結を願うユーリは、仲間たちと相談したう えで軍の中に身を置くことを決意する。

ユーリは軍の作戦に参加する中で、惑星モア

を惑星ナヴァラに引き寄せ、ロシュの限界を引き起こすというカルバライヤ側の計画「プランR」の存在を突き止める。さらに民間人の植民が進むナヴァラが、密かに超射程レーザー砲「アルカンシエル砲」の開発が進むネージリンスの戦略拠点であったことを知る。ユーリは、地上の人々を巻き込む争いに憤りつつも、無力な民間人を救うため、モアとの衝突が間近となったナヴァラへ向かった。ユーリの尽力と、決死の覚悟を決めた一部の人間により、惑星崩壊という最悪の事態は回避されたが……。



◆どちらの軍を選んでも悔
やむことになるであろう
ユーリに、トスカは「それ
を恐れるな」と助言する。





▶新たに発見された、 惑星が豊富な宙域を 巡って両国の領宙域の 見解は異なり、新たな 火種を生み出した。



■対 対 対 が に に 大 大 と キャナニ は だった

◀対ヤッハバッ ハに忙殺される エルメッツァ。 大統領のヤズー と全権大使のと キャナン国の争い は対岸の火事



▶一説では、カルバラ イヤのウィンネル、バ リオの2人がアルシエ ル砲を発射したとも言 われている。

▼ネーシリンス のミューラとエ ルイットは、ア ルシエル砲を発 射するためにコ ントロールルー ムに残った。

STAFF COMMENTARY -

一人の英雄を産み出す為の、少年期の終わり

●ラストへと雪崩れ込むこの章は、一人の 英雄を産み出す為に存在しています。少年 の感傷や理想論とはまったく異なる論理で 動いている、大人の世界が厳然と存在して いるという事実。それに対して利用される ことはあっても、大勢に影響を及ぼすこと は出来ないという無力さ。そういう現実を 思い知らされた上で、どう立ち向かうかを 自身に問いかけた日々を経て、ようやく大 マゼランを統一し、ヤッハバッハへと立ち 向かえる男が完成するのです。

■最終章において、ユーリ達とアイルラーゼンの艦隊に対し、最大戦力を集めようとしたライオス。この戦略については、決し

て間違いではなかったものと思います。征服した小マゼランの維持は後続として到着予定の本隊に任せておけばよい訳で、小マゼラン最後の抵抗勢力を撃破した余勢を駆り、一気に大マゼランへと侵入。橋頭堡としてゼオスベルト宙域の確保だけでも成功すれば、まだ対ヤッハバッハの為にまとまっていない大マゼランを、各個撃破出来た可能性は高かったものと思います。唯一の誤算はタイタレスの存在でしたが、これも本来のライオスであれば対処可能だったでしょう。彼もトスカとの再会に内心の動揺があったのです。

文責・河野一二三氏

▶ アーヴェスト宙域/マゼラニックストリーム

► Chapter 08 ヤッハバッハ艦隊の襲来

ついに小マゼランに襲来したヤッハバッハ。 エルメッツァの全権大使・ルキャナンと先遺艦 隊司令・ライオスの交渉は決裂し、ヤッハバッ ハ艦隊と交戦したエルメッツァ艦隊は一瞬で葬 り去られた。エルメッツァが制圧されたことを 知ったユーリは、怪我を負ったチェルシーや戦 後処理に奔走する仲間たちと別れ、トスカ、サ マラと共にマゼラニックストリームへ向かった。 しかし、すでにエルメッツァ全域とネージリン スを支配下に置いたヤッハバッハは、その手を マゼラニックストリームまで伸ばしていた。ト スカは敗戦を予感し、密かにユーリを大マゼラ ンへ逃がす決意を固める。

その後、救援に駆けつけたアイルラーゼン艦

隊が先遣艦隊と激しい攻防を繰り広げるも、力 の差はいかんともしがたく、バーゼルは超兵器 エクサレーザー砲の使用を決意。エクサレー ザー砲の照射により人為的に起こされたスター バースト現象は、両国の艦隊は飲み込み、やが て大マゼランへとつながる唯一のボイドゲート をも飲み込んだ。ユーリもまた、かろうじてラ イオスの乗る旗艦を撃退したものの、撤退を余 儀なくされたが、その最中、単身でライオスを 討とうとしていたトスカから通信受ける。

「ひとまずお別れだ…切るよ…」という言葉を 最後にその通信は途絶えた。仲間と分かれ、ト スカも助けられずに大マゼランへと敗走した ユーリは、己の無力さにただ慟哭した。



▲▼一瞬の隙を つかれ、ライオ スに斬られたト スカ、だが、斬 られた傷を庇わ ずに、トスカは 銃を放った。



ーリはチェルシーを残してい ことを決意。一方のチェルシ は、離れることを極度に恐れていた

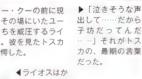


◀クー・クーの前に現 れ、その場にいたユー リたちを威圧するライ オス。彼を見たトスカ

▲ ◆ 交涉決裂後、即開對し

た両国。軍人はその誇りを

見せたものの、エルメッツァ 艦隊は一瞬で敗れ去った。





つてトスカの婚 約者でありなが ら自らの身分の 違いを憂い、ト スカの国を売っ た男だった。



▲「なんとしても生きろ」という叱責の言葉に頷いたユ-りに、キスをするトスカ。そこのキスには、彼女の言葉 どおりの想いが込められていた。





カルバライヤ・ネージリンス両国で厭 戦感が高まり、戦争が終息に向かう。

フーリ艦隊ら一部の鰹船 ナヴァラの 避難民をビヒモズに搬送する。

カルバライヤ、軍からの要請により諮 問委員会の開催を決定。「ブランR」 と政治委員デオドラ・エル・ヴェイン がやり玉にあげられる。

ヤッハバッハ先遺艦隊、エルメッツァ 周辺に到達。艦隊司令ライオス・フェ ムド・ヘムレオンが、交渉に臨んだル キャナンに対しエルメッツァの無条件 降伏を要求する。交渉の決裂後、両艦 隊がエルメッツァ本国から2000光年 の宙域で交戦。中央政府軍が壊滅する。 これを受けたネージリンスが、ネージ リッドを通じアイルラーゼンへ救援を 要請。救援艦隊の編成が始まる。

ユーリ艦隊、負傷したチェルシーや戦 後処理に奔走する仲間たちと別れ、マ ゼラニックストリームへと進行。

ヤッハバッハ先遺艦隊、エルメッツァ 地方軍を個々に壊滅あるいは降伏させ る。エルメッツァ本国も無条件降伏を 受け入れ、全域がヤッハバッハの支配 下に置かれる。ほぼ時を同じくして、 ネージリンスもヤッハバッハの降伏勧 告を受け入れる。

ヤッハバッハ先遺艦隊、マゼラニック ストリームに侵攻。クー・クーに降伏 勧告を発するも、その場にいたトスカ らに阻止される。

アイルラーゼン艦隊の避難勧告により、 カシュケント民間人の避難が始まる。

カシュケント周辺宙域にて、アイル ラーゼン艦隊とヤッハバッハ先遣艦隊 の一部が交戦。

ユーリ艦隊、アイルラーゼン艦隊と合 流。

RG宙域周辺でヤッハバッハ先遺艦隊 とアイルラーゼン艦隊が交戦。

ユーリ艦隊、陽動のため迂回路を航行 レヤッハバッハ先遺艦隊を急襲。敵旗 艦と交戦する。同行したサマラ艦及び 突如同宙域に出現したヴァランタイン 艦の助力により旗艦を落とすも、ユー リ艦は大マゼランへと撤退する。

アイルラーゼン艦隊、エクサレーザー 砲を赤色超巨星ヴァナージに向け照射。 同星の超新星爆発「スターバースト現 象」の拡大により、両勢力の艦隊と大 マゼランへと唯一つながるボイドゲー トが飲み込まれる。



SIDE STORY-1

滅びの後

「これで、全ての資料をお預かりしたということになります な」

「はい。指示を出しておきましたから、自治領の詳細資料も 数日で届くものかと。これで、私の出来うる限り引継ぎ作業 はさせていただいたつもりです」

ルキャナンの言葉に満足そうに頷くと、ジンギィは片手を 一振りする。

それを合図にテーブルの上に浮かぶホログラムモニターが、次々と溶けるように消え失せる。退席し始めた人民監督官達を見送るように動かなかったルキャナンも、最後の一人となってようやく腰を上げた。

「では、私もこれで…。ジンギィ殿、エルメッツァの民をよろしくお願いいたします」

ー礼をして立ち上がろうとしたルキャナンを手で制し、ジンギィは襟元を緩めながら口を開く。

「しかし、実に残念だ。貴殿のように優秀な人物が、今後も我々 の統治に手を貸してくれれば、とつくづく思います」

「いかがです? 改めて考えてみる気はありませんかな?」 「それは――」

ジンギィの言葉に、ルキャナンは小さく口を歪めると、ど こか自嘲の混ざった口調で続けた。

「判断を誤り、国を滅亡に導いた…。そんな男を優秀とはとても言いますまい。私はこの場に、これ以上いることすら恥ずべきと思っているのです」

「いや…それはあまりに近視眼に過ぎますまいか? 貴殿が 降伏後今日まで我々に協力してきたのは、民生への混乱を最 小限に留めようという心があったためだ」

「であれば…それと同じ気持ちでこれからも協力し、民を安寧に導くのも貴殿の使命ではありますまいか?」

熱心に自分を説得しようとするジンギィに、征服者とは思 えぬ至誠を見てルキャナンは自答する。

果たして俺はこれほどの熱意をもって政(まつりごと)に臨んでいただろうか。

いつしか惰性とルーティンのみに頼り、それを己の優秀さ と取り違えていたのではあるまいか。

大国エルメッツァは過去にも幾度も異民族との接触を繰り返してきたが、その全てを圧倒し屈服させてきた。

その国家としての驕りが――いや、自身の驕りが今日の 滅亡を招いたのだ…。

言いたいことは言ったのだろう。黙ってこちらを見つめて いるジンギィに、ルキャナンはゆっくりと首を振る。

「私は…この大統領府の中からしか、物を見てきませんでした」

「これよりは民草の中に暮らし、その目線より新たなエルメッツァを見ていようと思います」

「ふむう…」

腕組みをし、唸るような溜息を洩らすジンギィ。そんな彼へ 改めて深く一礼をすると、ルキャナンは十数年の年月を暮ら してきた大統領府民政室を後にした。

その姿を見送ると、ジンギィは事務的な口調で副官に命ずる。 「あの男に監視を付けろ」

「は…期限はいかがいたしましょう」

「期限は今はきらぬ。だが大物だ。最低3年は監視を続けるのた。特に接触した者の名は随時報告を上げるように」 「は…」

敬礼し、足早に部屋を出ていく副官。

部屋に一人残されたジンギィは大きな溜息を一つ洩らすと、 物憂げな視線を天井へと向けた。

多くのヤッハバッハ兵と人々で賑わう定期航行便のステーション。

疲れ切った表情で窓口へと並ぶ人々の列、その最後尾にル キャナンの姿もあった。

今はただひたすらに地を、人を見るべき時。

エルメッツァの星々を、ネージリンスの地を、カルバライヤの空を。

もしヤッハバッハの治世に民の怨嗟満ちる時が来れば、そ の時は――。

1時間近く並び最も安いトトラス行き三等客室の切符を手にすると、ルキャナンは力強い足取りで歩きだす。

彼がユーリと出会い、その同志となるのはこれより10年 後のことである-----



OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #01

▶ ゼオスベルト

➤> Chapter 01 青年ユーリ、再び無限の大海へ

ヤッハバッハの小マゼラン侵略から10年。 ヤッハバッハでは、皇帝の12番目の皇子であ るギリアスが、第一王位継承者となっていた。

一方、大マゼランにいたユーリは、統制が敷 かれているヤッハバッハと小マゼランの情報を 知るがゆえに、特別な囚人"アドホックプリズ ナー"として監獄惑星ラーラウスに投獄されて いた。ラーラウスは上空を覆うプラズマ層によ り脱出不可能と言われていたが、ユーリは共に 投獄されていた一部のクルーや監獄でできた新 たな仲間たちと脱獄の機を計っていた。伝説的

戦略家のルーとその弟子のウォル、優秀なエン ジニアのフランネによりプラズマ層の正体が判 明。さらに、情報通・トトロスからかつての愛 艦が施設内の倉庫に留置されていることを聞か されたユーリは、ついに脱獄を決行した一

脱獄に成功しゼオスベルトユニオンに受け入 れられたユーリは、OGドッグとして再起。や がて来るであろうヤッハバッハとの戦いに備え るべく策を巡らせ、惑星ベリアーテに収容され ていたかつてのクルーと合流した後、アイル ラーゼンに向かうこととなった。

▲10年の間にたくま しい青年となったユ リは、西囚人獄舎の ゴを叩きのめす。

> ▶プラズマ層を見上 げつつ、囚人として 作業するユーリ。し かし、彼は再起を諦 めてはいなかった。



▲▼ユーリの友だっ たギリアスは選定の ための旅を終え、見 事ヤッハバッハ皇太 子の座に削いた。

第117ヤッハバッハ皇帝ガーランド・ フェルベベス・クゥム・ヤッハバッハ による皇太子戴冠式が催される。118 代皇太子にギリアス・アルデデラ・リィ ム・ヤッハバッハが即く。

"アドホックブリズナー"ユーリら、 監獄惑星ラーラウスから脱獄。銀河連 邦、周辺宙域に指名手配を行う。

ユーリ艦隊、民間の輸送船を襲撃。

ユーリ艦隊、ネージリッド王族メルエ リエラ・フィルチが乗船するネージ リッド艦を襲撃。メルエリエラと面会

惑星ベリアーテ周辺にて、ユーリ艦隊 とベリアーテ防衛艦隊が交戦。

惑星ベリアーテにて、かつてのユーリ 艦隊クルーの一部が復活した同艦隊に 合流する。

ゼオスベルト宙域にて、ロンディバル トのβ宙域艦隊がユーリ艦隊を補足す る。続いてアイルラーゼンの空間機甲 艦隊がユーリ艦隊を補足。両艦隊によ る包囲を受けたユーリ艦隊はアイル ラーゼン側へと投降する。





STAFF COMMENTARY -

"アドホックプリズナー"ではないユーリ 幻となった青年編もうひとつのプロローグ

●青年編のシナリオ執筆開始時に、プロ ローグとして2種類のアイデアがありまし た。1つは現在作品に搭載されているもの。 そしてもう一つはこんな感じのものです。

大マゼランを航行する輸送艦。

と、突然鳴り出す警告音。

艦長「何ごとだ!?」

OP 「接近する巨大艦があります! 艦艇 コードサーチ…|

OP [!? これは…まさか…] 艦長「なんだ!?」

OP「こ…これは…。ユーリ…大海賊ユー リですッツ!!」

ズズズズズ…と重力波を響かせながら輸送 艦に隣接するユーリ艦。

ここで青年ユーリの姿をバーンと見せる。

いやらしい話ですが、スケジュールが押し ている状態で、こちらのパターンは捉えら

れていたユーリが脱獄するまでの過程をま るまるすっとばして、大海賊として暴れま わってる状態からスタートできるという利 点があります。が、そういう欲を抜きにし ても、どちらも青年編の出だしとして面白 いと思った私は迷いに迷った末、稲葉Pに 相談することに。その結果、さすがは稲葉 Pと言うべきか、あっさりと作業的にめん どくさい方を彼は選択し、製品版のような 形となったのです。

文責・河野一二三氏



OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #02

ユーリ、アイルラーゼンの惑星レンミッ ターに入港。a 象限艦隊司令部にて司 令・ルフトヴァイス中将と面会する。

資源産出国・ネスカージャにて、政府 軍と反政府軍の内戦が激化。

ユーリ、アイルラーゼンの依頼により、 ネスカージャの内戦に介入。

ユーリ艦隊、敵旗艦艦隊と交戦。ユー リ艦隊により旗艦が倒されたことを きっかけに、内戦は一応の収束を見る。

(正伝または異闇)

- ●ネスカージャのアグリス大統領が暗
- ●ネスカージャ新政権に、アッドゥー ラと銀河連邦が艦隊駐留許可を求め

ロンディバルトの辺境宙域にて、歪ん だエルメッツァ総船が発見される。未 探査宙域に小マゼランへと続くボイド ゲートが存在する可能性が論じられ、 ヤッハバッハ侵攻の可能性を考慮した 調査が必要と結論づけられる。

ユーリ、a象限艦隊司令部にて近衛艦 隊総司令・ロエンローグ卿と面会する。

ユーリ艦隊、小マゼラン調査隊に立候 補し、アカを了承される。

ユーリ艦隊、事象揺動宙域を発見する。

ユーリ艦隊、アンシエントゲートを発 見。エピタフでゲートを復活させる。

クェス宙域にて、ユーリ艦隊とヤッハ バッハ傘下の小マゼラン艦隊が交戦。

ユーリ、サハラ小惑星帯にてサマラと 再会する。

ユーリ、惑星ザクロウにてチェルシー ら元艦隊クルーと再会。彼らが艦隊に 復帰する。

惑星ムーレアにて、ユーリ艦隊とムー レア警備艦隊が交戦。

ユーリ、ヤッハバッハ総督府の人民監 督官となったイネス率いる兵と交戦。

小マゼラン総督府副総督・トラッパ、 人造エピタフを発動。デッドゲートと 合体し、何処かへと消える。

ユーリ艦隊、逃走中にギリアス率いる 追撃艦隊と交戦。

▶ アイルラーゼン/ネスカージャレーン/ネスカージャ

▶ Chapter 02 ネスカージャへの介入

アイルラーゼン α 象限艦艦隊司令・ルフト ヴァイス中将に認められたユーリは、資源産出 国・ネスカージャの内戦への介入を要請される。

内戦の早期終結を望んでいたユーリは要請を 受け、空間機甲艦隊中佐・ダンタールらと共に ネスカージャへと向かった。内戦終結のために 力を貸して欲しいという指導者に、ユーリは自 分の背後にアイルラーゼンが居る事を伝える。 それでも構わないと応えた指導者に、ユーリは 力になることを約束。彼らに協力する中で、2 大強国の板ばさみになったネスカージャという 国と、その指導者たちの苦悩を知ることとなっ

各戦線で戦い、敵旗艦をも撃墜したユーリは、 礼としてエピタフを受け取ってネスカージャを

後にした。しかし、内戦は終結したものの、依 然として小国が苦しまなければならない現状に 対し、ユーリは苦い思いを噛み締めた。



▲ユーリが見たニュースは、内戦終結後も依然として混 連とするネスカージャの様子を映し出していた。

▶ アイルラーゼン/ゼーベンスト/ヴォヤージ/カルバライヤ・ジャンクション

▶ Chapter 03 仲間たちとの再会

エルメッツァの艦船発見により、小マゼラン に繋がるボイドゲートの存在を確かめる調査が 行われることになった。それを聞いたユーリは、 かつての仲間たちの無事を確かめるため、自ら 調査隊となることを志願。近衛艦隊総司令官・ ロエンローグ卿らと共にヴォヤージ宙域へと向 い、そこで不安定な状態となったゲートを発見 Ltz.

不完全に復活したゲートを通過することは危 険をともなうため、ユーリは自分の持つエピタ フを発動。ゲートを完全に復活させ、ついに小 マゼランへと帰還した。だが、そんな彼を待ち つての小マゼラン主要国の艦隊だった。時に、 かつての知己とも戦いながら小マゼラン内を航 行したユーリは、サハラ小惑星帯でサマラと再 会。そして、惑星ザクロウで、チェルシーらか つての仲間たちとの合流を果たした。

受けていたのは、ヤッハバッハに統治されたか

その後、惑星ムーレアでの人造エピタフを巡 る事故の発生、ヤッハバッハ側に身を置いてい たイネスとの再会、さらに皇子となったギリア スとの再会を経て、無事に大マゼランへと戻っ たユーリは、チェルシーからトスカが用意して いたという空間服を受け取った―

◀由緒ある名を継ぎながらも、 ロエンローグ卿は軍人らしから ぬ軽い人柄の人物だった。

▶再会したユーリの手 おずおずと手を伸 ばすキャロ。その生涯 については様々な異問 が伝えられている。



▶かつてデッドゲートを開 いたことがあるユーリは、 確信を持ってエピタフの力



一室で、強く美し シーとの再会を果た







▶火を囲み、再会を喜ぶ仲間 たち。再びかつてのユーリ艦 隊のクルーが集結した。

SIDE STORY-2

副官誕生

「元気そうじゃないか、Grimace君」

...?

Grimace——しかめつら。

士官学校時代の自分の渾名だ。

大アイルラーゼンの提督にまで登りつめた自分をその名で 呼ぶ人物に、一人だけ心当たりがある。振りかえったルフト ヴァイスの前に、予想通りの人物が好々爺然とした笑みを浮 かべて立っていた。

「エルルカン教官…」

齢67歳。矍鑠としてピンと伸びた背筋は、名門ウルムバ ウト士官学校の筆頭教官に相応しい威厳を失っていない。そ の背後に、やや離れて談笑している青臭さの残る一団を見て 取って、ようやくルフトヴァイスは得心のいったように表情

「見学の生徒達の引率という訳ですか。今年ももうそんな季 節なのですな」

「うむ。しばらく賑やかすことになってしまうが、よろしく 頼むよ。それよりルフトヴァイス君。君は最近頭を悩まして いることがあるそうじゃないかし

「は…? いや、特に…」

「ハルトについてはどうかね?」

[ハルト…]

「うむ。彼についてずいぶん不平を漏らしておると、わしの 耳には聞こえておるのだがね」

「ああ…新たにロエンローグ卿となった若者ですな。確かに 非凡な才の持ち主のようですが――」

少し言いよどむルフトヴァイス。それを促すともなく、黙っ て老教官は続きを待つ。

「…率直に言わせていただくと、素行に問題があり過ぎるか 21

「ふむ…。海峡戦争の英雄、"ロエンローグ"の名を継ぐには 軽率過ぎる…同じようなことを国内の年寄り達も言っておる ようだ」

暗に自分のことを固陋な老人呼ばわりされているようで、 ルフトヴァイスの顔に苦い皺が深くなる。その苦々しい思い が、彼をわずかに饒舌にさせた。

「若者には人気があるようですがね。最近の若者は一体どう なっているものか…|

「私などは彼をロエンローグ卿として選出したと聞いた時、 ずいぶん王家も柔らかくなったものだと思いましたよ」 「それだけハルトには才があるということだよ。少なくとも

私の教え子の中で、彼は最高の逸材だ」

「ははぁ…」

あきらかに不本意な様子を滲ませ、曖昧な返事を返すルフ トヴァイス。そんな彼にいらずらっぽい表情を向けると、老 教官は顔を近づけた。

「どうだね。君の不安を取り除く名案が私にあるのだが」 [tt?]

「新しいロエンローグ卿が、不祥事を起こさないかと心配を しているのだろう? ならば話は簡単だ。お目付役を一人つ ければよいのだよし

「お目付役…ですか」

「そう。ぴったりの人材がいる。ネス・バーズラウという女 性下士官だ。今は空間龍騎艦隊にいるはずだが、彼女を彼の 副官として転属させるのだ」

「ほう…ネス、ネス・バーズラウ、ですか」

どこかで見た名だ。

ルフトヴァイスは眉根に人差し指を当てつつ記憶を辿る。 そう。思い出した。

新たな "ロエンローグ卿" となる若者は、その過去を徹底 的に調査され、身上調査票を上層部に上げられる。

その資料の中にネスという名も――。

「思い出しましたよ。確か…士官学校時代にハルトと特別な 関係にあったとか」

「うむ。そう、そのネス・パーズラウ、だよ。まぁ、一年ほ どで別れてしまったようだがね」

「ははぁ…しかしその女性士官がなぜお目付役に?」

「なぁに。単純な理由だよ。当時、彼女にまったく頭の上が らないハルトの姿を何度も見ているのでね

「はぁ…」

「つまらない理由だと思っているのだろう?」

「いや、そんなことは…」

「ふふ。心配しなくても効果覿面であることはこの私が保証 するよ。それに、君もたまにはキューピットの真似事でもし てみるといい」

「は…?」

訳のわからないといった表情のルフトヴァイス。その肩を ボンボンと叩くと、老教官は生徒達の輪へと戻っていった。

その3ヶ月後、ネス・バーズラウは軍司令部へと呼び出さ れ、ロエンローグ卿の副官として近衛艦隊への転属を命じら れることになる。

その辞令を受け取った時の彼女の反応は、一言、「オー、 ノー」だったと言う。





OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #03

対ヤッハバッハ対策の決定において、 連邦議院が有事特別措置法を提示。これに対し星間連合議院が反発する。

ロンディバルト、小国家トルメスを制 圧。これを引き金に、銀河連邦は内戦 状態となる。

アイルラーゼン、ロンディバルトに対 抗するため出兵を決意。エンデミオン、 ジーマ・エミュ攻略が決定。ユーリ艦 隊もこの作戦への参加を決定する。

【対ジーマ・エミュ】 ジーマ・エミュのデュー・ルー将軍、 軍部を掌握し惑星ニーデラントに女王 フー・リーを幽閉する。

ゼオスベルト宙域にジーマ・エミュの 小艦隊が侵入。

アイルラーゼン艦隊、ジーマ・エミュ の艦船が、同じくジーマ・エミュの艦 船に追われている所に遭遇。逃げてい る艦からの救援要請に応え、これを保 籍する。

惑星ジクルズにて、アイルラーゼン艦 隊と防衛艦隊が交戦。

アイルラーゼン艦隊、デュー・ルー艦隊と交戦。以降も数度に渡り、倒しても現れる同艦隊と交戦する。

惑星ハルドラにて、アイルラーゼン艦 隊と防衛艦隊が交戦。

アイルラーゼン艦隊、ニーデラントに 上陸し、フー・リーと面会する。

惑星ユルグンドにて、アイルラーゼン 艦隊と防衛艦隊が交戦。デュー・ルー の死亡によりジーマ・エミュ攻略作戦 が終了する。

【対エンデミオン】 アイルラーゼン、惑星ラヴェルナと メッサーナ各ルートからの攻略作戦を 進行。各方面防衛艦隊と交戦する。

惑星ラヴェルナにて、アイルラーゼン 艦隊と防衛艦隊が交戦。第二皇子・ア デルファ艦隊が撃破される。

惑星メッサーナにて、アイルラーゼン 艦隊とオズロッソ財団艦隊が交戦。オ ズロッソ財団のザバス、新造艦ゾルジ オネに乗り、ズィー・アール級の元へ 急行する。

エルルナーヤ235世、アイルラーゼンに対し降伏を宣言。エンデミオン攻略作戦が終了する。

▶ アイルラーゼン/ネスカージャレーン/ジーマ・エミュ/エンデミオン

➤> Chapter 04 大マゼラン統一への道

連邦議院と星間連合議院の対立が深まる中、 ロンディバルトが小国家トルメスを制圧したことを引き金に、銀河連邦は内戦状態となった。

アイルラーゼンは、強大な軍事力を有するロンディバルトの諮問機関・オーダーズに対抗する力を得るため、エンデミオン及びジーマ・エミュ攻略作戦を遂行することとなり、ユーリ艦隊もまた、この作戦への参加を決定。なお、ユーリの活動記録についてはジーマ・エミュ攻略作戦、エンデミオン攻略作戦双方のものが残されている。

その一方であるジーマ・エミュ攻略作戦の進行中、敵のデュー・ルー将軍が軍部を掌握し、女王フー・リーを幽閉したという事実を突き止めたユーリは、彼女の救出も視野に入れていた。 NOS (ニューロオペレーティングシステム)で多数の艦を有機的に運用し、かつ倒しても何度も復活してくるデュー・ルーに手を焼くユーリ。



▲政情の不安によるものか、連邦内の 惑星ではアッドゥーラ教の信者達によ るデモが度々起こるようになった。

だが、フー・リーを救出した彼は、デュー・ルーの不死の秘密に繋がるであろう事実を聞かされる……。デュー・ルーの体を元から断つため、ユーリたちは惑星ユルグンドに上陸。見事、デュー・ルーを討ち果たした。

もう一方のエンデミオン攻略作戦では、アイルラーゼン艦隊は惑星ラヴェルナ、惑星メッサーナを通る2ルートからの攻略作戦を進行。惑星ラヴェルナでは第二皇子・アデルファ艦隊、惑星メッサーナではオズロッソ財団のジルバ艦隊及びザバス艦隊を打ち破り、首星到達を前にしてエンデミオン大公エルルナーヤ235世に降伏を宣言させている。

アイルラーゼンは、両攻略作戦に勝利した。 だがユーリは、かつての小マゼランと同様に強 国が割拠し、互いに争う姿を憂えていた。彼は、 二度と同じ過ちを繰り返さないために、大マゼ ランを統一することを決意する。

▶異文化の船の 中でひとりきり になり、混乱を きたすジーマ人。 チェルシーは、 抱きしめること で彼を落か せた。





◆ユルグントに 多数のクローン を保有していた デュー・ルー。 彼は特殊なネットワークを通し その意識までコ ビーしていた。

STAFF COMMENTARY -

陰謀の裏と、幻の構想と、産まれて初めてのカンヅメ

●アグリス暗殺ルートの後、犯人はアイルラーゼンかと尋ねたユーリに対してルフトヴァイスが否定していますが、私は8割以上の確率でアイルラーゼンの犯行と想定しています。コントロールの利かない優秀な指導者にいてもらっては困るのはアイルラーゼンも同様であり、アイルラーゼン自体、正義の味方では無いのですから。ただ、手を下したのは軍の管轄外の諜報機関の為、ルフトヴァイスは関知しないことであり、決して彼が嘘をついた訳では無いということだと思っています。

●開発初期も初期の段階ですが、その頃は ラスポスとしてチェルシーと対になる少年 がいて、その少年がオーバーロードの使徒として宇宙を滅ぼそうとしているという構想がありました。その少年は空間通商局にそれぞれクローン体を保存しており、意識を転送することでどこにでも出現し不死身であるという設定。その設定と、彼を倒す手段として考えたものを流用したのがデュー・ルーの一連のイベントです。

●この頃は最もスケジュールに苦しみ、お盆中、産まれて初めてホテルへとカンヅメ になりました。おかげで変なテンションになり、ゲートラッパという妙な存在を思い ついています。

文責・河野一二三氏

▶ ゼオスベルト/アイルラーゼン·中央/ネスカージャレーン/バイヴァルト

▶ Chapter 05 アッドゥーラ攻略と終末の予兆

いまだ政治的な動きのみではロンディバルト と決着をつけられないと見た星間議会とアイル ラーゼン軍は、その全軍とエンデミオンの混成 軍によるオーダーズ本拠地侵攻を決定。大マゼ ランにやってきたサマラから、ヤッハバッハ艦 隊が集結を始めたと聞かされていたユーリは、 早期に決着をつけるため、オーダーズ本拠地の 急襲役という危険な役目を快諾した。

トトロスの勧めでENR長官・バイロンを捜し 出し、ボア・トーラス級の所在と、オズロッソ 財団のザバスが搬送したズィー・アール2級の 存在を事前に知ったユーリは、エンデミオン軍 少佐・シターエラの協力を得て、ズィー・アー ル2級と、オーダーズ議長・デクレマンが率い るボア・トーラス級という難敵を撃破。大マゼ

ランでの地位を確固たるものとし、対ヤッハ バッハ戦に向けた大マゼラン統一へと前進した。



▲あえて敵の標的となり戦線を維持していたロエンロ グ卿は、ユーリの成功を察知し敵中央へと突撃した。

アイルラーゼン全軍とエンデミオン軍 オーダーズ本拠地への侵攻開始。

ユーリ、惑星モンスダールのフェルメ オン密輸団のアジトを急襲。ENR長 官・バイロンを救出し、ボア・トーラ ス級の所在と、ズィー・アール2級が 投入されているという情報を得る。

ズィー・アール滞留宙域にて、ユーリ 艦隊とズィー・アール護衛艦隊が交戦。 ズィー・アール2級撃破と同時に、ア イルラーゼン艦隊が進撃を開始する。

ザバス、オーダーズ本拠地から離脱。

ボア・トーラス滞留宙域にて、ユーリ 艦隊とボア・トーラス護衛艦隊が交戦。

▶銀河連邦中央/ジブラルタル/アルゴラン/ハイヴァルト/アンダルシア

▶ Chapter 06 連邦の集結とヤッハバッハ艦隊の襲来

銀河連邦大統領・ヴァナードの非常召集宣言 発令により銀河連邦各国の要人が集結し、艦隊 の再編と今後の方針を決めることとなった。メ リルガルドでヴァナードと面会したユーリは、 ヤッハバッハの目的について語り合い、大マゼ ランの行く末に対する彼の思いを知る。

その一方で、艦隊編成にひと月はかかると聞 かされたユーリは、各国大使館を歴訪。その過 程でオーダーズ総司令官・ドートスからの依頼 を請け、オーダーズ残党を叩いた。

その頃、ヤッハバッハは28万隻もの艦隊を 集め、大マゼランへの侵攻を開始。瞬く間にジ

艦を失ったロエンローグ卿 は、子供のように泣きじゃ

▶クルーたちに看取られ、息を 引き取ったルー。ユーリは「銀 河海戦史』のライブラリディス クを託された



▲ユズルハはメ イヨーをにくか らず想っている ものの、その控 えめな態度を叱 責してしまう。

◆オーダーズとの決戦で愛

▶最期の時を迎えたザバス。 彼はジルバの手で殺害された とも伝えられている。

ブラルタル宙域を制圧した彼らに対し、連邦は 防衛ラインの構築を急いだが、そんな折にザバ スがヤッハバッハ側に向かうという問題が発生。 ルフトヴァイスからその追撃を依頼されたユー リは、ジブラルタル宙域へと向かった。

逃亡するザバス艦を討ったものの、その直後、 ユーリはライオス艦隊の包囲を受ける。降伏す ることも覚悟したユーリだが、ゲートラッパの 出現を受け、からくも生き延びた――

ユーリはその後、アンダルシア宙域に侵攻し たヤッハバッハ艦隊などを打ち破り、一時では あるが、その侵攻を止めることに成功した。

▶船外で修理をしてい たフランネは、ケ ッパ出現の混乱時に 命を落とした。



立候補する。 「ヤツを…メイヨーの 一」今にも沈みそ 仇を-うな艦の中で、ユズルハ はそう叫んだ。

◀フランネの死を

▶トーロとティータの結 婚に立ち会ったユーリと チェルシー。2人も早く 結婚しろと言うトーロ だったが



銀河連邦大統領・ヴァナード、非常召 集宣言を発令。

連邦議会で対ヤッハバッハ対策本部設 立が提案され、「対ヤッハバッハ時限 法」が可決される。

オーダーズのキエラ大佐率いる反対派 が小惑星ガーレンに集結。ユーリ艦隊 とキエラ艦隊が交戦する。

ヤッハバッハ、28万隻の艦隊を集め 大マゼランへの侵攻を開始。先陣のラ イオス艦隊がエルメラーダ艦隊を壊滅 させ、ジブラルタル宙域を制圧する。

ユーリ艦隊、ザバス艦と交戦。交戦後、 ライオス艦隊の包囲を受けるも、ゲー トラッパの出現を受け逃走を開始。

ユーリ艦隊、ユズルハ艦隊と交戦。連 邦提督・ドートス艦隊の介入により、 ヤッハバッハの追撃から逃れる。

ユズルハの副官・メイヨー、アンダル シア宙域侵攻作戦を立案。2万の艦隊 の司令代理として作戦につく。同艦隊 がアンダルシア宙域をほぼ制圧する。

ユーリ艦隊、メイヨー艦隊と交戦。メ イヨー艦隊盤破後、ゲートラッパを引 きつれ、事象揺動宙域に突入する。

ユズルハ率いるヤッハバッハ艦隊5万 が惑星ブーロウに向けて侵攻を開始。

ユーリ艦隊、ユズルハ艦隊と交戦。

ユーリ、自分とチェルシーのDNA鑑 定をジェロウに依頼、改めて2人が血 縁関係ではないことを知る。



OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #04

ボイドゲート事故に関し、アッドゥー ラからの犯行声明とも取れる声明が ENRに届く。この後、ENR本部にて、 アッドゥーラ攻略が決定。

ヴァランタイン、ガーランドと面会。 ユーリについて語り合った後、ガーラ ンドは大マゼランへ向かう。

ユーリ艦隊、アッドゥーラ宙域でロエ ンローグ艦隊と合流後、カバラズィ枢 機卿率いるウォルフライエ・ライン防 衛艦隊と交戦。

ユーリ艦隊とロエンローグ艦隊、通常 宙域ルートとスターバースト影響域ル ートの二手に分れアッドゥーラに優攻。

诵常宙域ルート側、シッダータ板機圏 率いるバウスナイア防衛艦隊と交戦。

スターバースト影響域ルート側、ナハ シッタ枢機卿艦隊と交戦。

ユーリ艦隊、惑星ウルヤルにて重力圏 生成砲艦隊と交戦。さらにロエンロー グ艦隊と合流後、エルダータ枢機卿艦 隊と交戦する。

ユーリ、惑星ムスカールの教皇庁にて、 ブラフシェラ教皇と面会。オーバーロ ードという存在について知らされる。 さらに、ユーリがオーバーロードによ って造られた"観測者"であり、チェ ルシーはユーリの行動をトレースする ために造り出された"追跡者"だと告 げられる。

ユーリ、オーバーロードへの対抗策を 探るため、惑星パルメリアの始祖移民 船を訪れる。

ユーリ艦隊、ギリアス艦隊と遭遇。交 戦後、ガーランドの真の敵の存在をギ リアスに教え、和平への橋渡し役を依 頼する。

▶ アッドゥーラレーン/アッドゥーラ

▶ Chapter 07 アッドゥーラ攻略と終末の予兆

対ヤッハバッハの態勢を磐石とするため、連 邦は後顧の憂いとなるアッドゥーラ攻略を決断。 ロエンローグ艦隊と共にアッドゥーラに向かっ たユーリは、敵の第一防衛線であるウォルフラ イエ・ラインを突破した後、二手に分れて侵攻 し、それぞれレーダーの能力半減、攻撃衛星に よる攻撃を克服し枢機卿艦隊を降した。さらに 最終防衛ラインをも突破したユーリたちは、 アッドゥーラの首星ムスカールに降り立った。

教皇庁の前で、エルダータ枢機卿から真実を 知る覚悟があるかと問われたユーリは、知るこ とに恐怖はないと答え、チェルシーとジェロウ と共にブラフシェラ教皇と対面した。彼はそこ

▶皇帝艦玉座に鎮座するガーラ /ド。彼もまた、決戦を期して 大マゼランへと向かっていた。



▶対となる造ら れた存在 観測 "追跡者"。 それがフーリン チェルシーだっ



▶始祖が宇宙へと散らばる際に 巨大さに感嘆の声を漏らす





- リたちと対面したブラ

/エラは、知り得る情報を包み

◀チェルシーのアクセス開始か ら間もなく、彼女は不思議な光

で、宇宙を終末に導くオーバーロードという存 在や、かねて自分と周囲の人々の認識に隔たり を感じていた理由などを知ることとなる。

ユーリはオーバーロードへの対抗策を探るた め、ブラフシェラらと共にパルメリアの始祖移 民船内にある一室を訪れた。自分が"追跡者"で ありオーバーロードの装置にアクセスできると 知ったチェルシーは、危険を顧みずにアクセス を開始。アクセスに気づかれ、すぐに中止する よう叫ぶユーリだが、チェルシーはそのままア クセスを続けた――。そしてユーリの前には、 存在を消されたドロイドと、その傍らに転がる エピタフだけが残された。



◆空間通商管 理局に気づか れたが、ユー リのためにア クセスを続け るチェルシー



▶ドロイドの姿となった チェルシーを見て、言葉 もなくしばし立ちすくむ



▲ドロイドを抱いて帰還したユーリ。チェルシーの存在 は、ユーリだけが記憶するものとなっていた。

STAFF COMMENTARY -

ハイヴァルト海戦の真相と、パルメリアでの出来事について

●ハイヴァルト海戦までのアイルラーゼン 戦略の主眼は、戦線の不必要な拡大を防ぎ、 最終的な敵をオーダーズのみに絞るという ことでした。もちろんオーダーズの背後に 控えているのがロンディバルトであるとい うのは周知の事実ですが、アイルラーゼン の外交文書のいかなる箇所にもロンディバ ルトの名前は無く、あくまでオーダーズの

専制を食い止めるということのみをうたっ ています。結果、ハイヴァルト海戦へのクォ バスの本格的参戦を防ぎ、ロンディバルト が面子を保ったまま、対ヤッハバッハ戦争 への協力を申し出るという成果を導きだす ことが出来ました。ハイヴァルト海戦の最 大の功労者は、戦略の主眼を現実的なギリ ギリのものへと絞り、徹底した戦争終結ブ ランを立てていたアイルラーゼン参謀本部 かもしれません。

●バルメリアに向かう直前に、ユーリと チェルシーが二人きりになるシーンがあり ますが、ここで二人は結ばれています。そ れがチェルシーの復活へと結びつくわけで すが、そのあたりはサイドストーリーをご 参照ください。

文責・河野一二三氏

●銀河連邦中央/アンダルシア/ゼーベンスト由域

▶> Chapter 08 ヤッハバッハとの決戦

ついに大マゼランへと侵攻してきたヤッハ バッハ。ガーランドに和平の道を説いたギリア スだったが、その努力もむなしく、既に開かれ た戦端を止めることはできなかった。

一方、20万近い艦隊を布陣した連合艦隊だったが、増え続けるヤッハバッハ艦隊との戦力差は歴然としていた。そんな状況の中、ユーリは新たなゲートを開き、皇帝艦を奇襲するという作戦を提案。ユーリ艦隊とロエンローグ艦隊、ダンタール艦隊による奇襲艦隊が組織され、大マゼランは彼らに望みを託すこととなった。

デッドゲートを復活させたユーリだったが、 ダンタール艦隊はゲートを守るために離脱。 ゼーペンスト宙域に向かった奇襲艦隊も、ライ オス艦隊に行く手を阻まれる。

周囲の艦隊をロエンローグに任せて決戦に挑んだユーリは、見事にライオスを討ち果たし、ついに皇帝艦隊のもとにたどり着いた。共にオーバーロードの脅威に対抗しようと呼びかけるユーリと、聞く耳を持たないガーランド。その交戦の最中、ついに空間通商管理局が「ファージシステム」を起動した――。



◆聞く耳を持たないガーランドに、 ギリアスは決死の 覚悟で刃を向けた。

▶艦隊を率いたとも言われるキャロは、死の直前「どちくしょおおおおッツ」と絶叫した。



▲決戦直前、ライオスはかつての婚約者・トスカと、彼 女と釣り合わない身分だった自分を思い出していた。



▲「タンホイザに叩きこんでやれッツ」。潮のような飲声がユーリの鼓舞に応え、音の存在しないはずの宇宙を奪わせる。

▼トスカの名をつぶやき 崩れ落ちかける寸前— 「女の名で、死ねるか あッッ!!!」と叫び、特攻 をかけるライオス。



▲ この決戦で最期の時を迎えたとも言われる ロエンローグ卿とネス。死の間際、ロエンロー が卿はようやくネスへの想いを口にした。



連合艦隊の編成が完了。ヤッハバッハ 戦を控え、20万近い艦隊がメリルガ ルド周辺に布陣される。

ギリアス、ヤッハバッハ皇帝ガーランドに事の真偽を問いただす。ガーランドに刃を向けたギリアスは、決戦を前に幽閉される。

ユーリ、チェルシーだったドロイドの メモリー解析をジェロウに依頼する。

ENR本部にて、対ヤッハバッハ戦の 作戦会議が開かれる。アッドゥーラを 除く大マゼラン全ての国の指揮官が一 堂に会す。

連合艦隊、対ヤッハバッハ戦にむけ出 発。同時にユーリら奇襲艦隊も小マゼ ランへと向かう。

ユーリ、アンダルシア宙域のデッド ゲートを復活させる。 奇襲艦隊、カル バライヤ・ジャンクションにゲートア ウトする。

奇襲艦隊、ジェロウの予測をもとに ゼーペンスト宙域に向かう。

ライオス艦隊とドートス艦隊が交戦。 ドートス艦隊を壊滅させた後、ライオ ス艦隊は直属の艦隊を連れて小マゼラ ンへと向かう。

アンシエントゲートを守るダンタール 艦隊、ヤッハバッハの増援艦隊と交戦。 艦隊に撤退を指示したダンタール、恒 星に向けてタイタレス2番艦のエクサ レーザー砲を発射する。

レイズにて、ユーリ艦隊とライオス艦 隊が交戦。

ユーリ艦隊、ヤッハバッハ皇帝艦に接近し、皇帝直属艦隊と交戦。これを破り、皇帝艦隊と交戦。

空間通商管理局、最終自己崩壊プログラム「ファージシステム」を起動。

ガラハ艦隊提督・ガラハ、ジン・グルフ級とバル・グルフ級のゲートシステムを使用し、皇帝艦を退却させる。

銀河連邦とヤッハバッハの間で停戦が成立。



OGドッグ・ユーリの活動記録-青年期 #05

大マゼラン、ドートス提督を筆頭に 1/3の艦船と将校を失う。

大マゼランとヤッハバッハ、不戦条約 締結に向けてアンノンで交渉を行なう。

アンノン周辺宙域にファージが出現。 周辺宙域に布陣されていた各艦隊が交 戦するも、アンノンが崩壊する。また、 同時多発的に各宙域の惑星周辺で ファージが出現する。

アルゴランのボイドゲート周辺にて、 ユーリ艦隊らとファージが交戦。ユー リ艦隊ら一部がゲートに逃げ込む。

銀河連邦本部にて、各国の指導者たちによる会議が開催される。アイルラーゼン、ロンディバルト、エンデミオン、ネージリッドにも多数のファージが出現していることが判明。チェルシーだったドロイドのメモリー解析結果を元に、ジェロウが「真のボイドゲート」は太陽系にあると推測を立てる。

ヴァランタイン、グランへイムのゲートシステムをアッドゥーラのオーバー テクノロジーにより強化する。

ENR本部にて、最後の作戦会議が開かれる。会議の結果、ユーリのほかにヴァランタイン、ギリアス、ガーランド皇帝らが太陽系に向かうことが決まる。

ファージの大群により、メリルガルドが崩壊する。

ユーリたち、太陽系に到達。惑星サターンからジュピターへ、さらにマーズへと移動する。

ユーリたち、惑星テラ周辺宙域に到達。 真のポイドゲートを発見する。

ユーリたち、マスターファージと交戦。

ガーランド艦、太陽へと特攻し、ダイ ソン・スフィアを破壊。太陽が復活し、 真のボイドゲートはその機能を失う。

▶ ジブラルタル/アルゴラン/銀河連邦中央/太陽系宙域

>> Chapter 09 人類の命運をかけ、太陽系へ

ようやくヤッハバッハとの和平を取り付けた 大マゼラン。だが、時すでに遅く、オーバーロー ドによる宇宙の破壊が始まった。

各地に出現した「ファージ」は惑星を滅亡させ、空間すらも消失させられつつあった。ファージの圧倒的な数と戦闘能力の前に、打開策を見つけられない大マゼランの指導者たち。だが、ジェロウの予測を聞いたユーリは、自らの生きる宇宙を救うため、ガーランド、ヴァランタインらと共に、オーバーロード介入の本拠地と目される太陽系を目指すことを決意する。

グランヘイムのゲートシステムを用い、15.7 万光年離れた太陽系にたどり着いたユーリたちは、オーバーロードと人類が接触したと考えられる始祖の星・テラ周辺宙域に到達。そこで、オーバーロードが宇宙への介入に用いる「真のボイドゲート」を発見する。ユーリはかつて戦った強敵達との共同戦線により、強大なマスターファージを討ち、「真のボイドゲート」を破壊した――。オーバーロードの介入は阻止され、ユーリたちの生きる宇宙は滅亡を免れたのだった。



◆固い握手を交わすユーリとギリアス。彼らとイネスの働きもあって和平が成立した。







▲太陽系を目指す者たちの最後の作戦会議。ヴァランタ り。いつしかその存在は、チェイン、ガーランドなど、錚々たるメンバーが顔を揃えた。 ルシーに姿を変えていた。



STAFF COMMENTARY -

宇宙空間に散った人々と、復活する地球

●キャロについては黒キャロルート(スタッフ間のあのパターンの呼び名)を創るべきかどうか、少年6章を書き始めた時点ではまだ迷っていました。しかし、彼女の置かれた立場を考慮して書いていると、どうしてもユーリの艦のクルーにすることは出来ない。となると、少年編ラストでは小マゼランへと置いてきぼりになるわけで、立場が未来を決めてしまう生半では避けえない運命だったのでしょう。

●ロエンローグ達の最期については、演出 の中身自体はかなり初期から決まっていま した。ただ発生の流れについては、まだロ ンディバルトルートがあった頃、アイルラー ゼンを敵として戦った後に発生する予定で、 それはつまり、二人を死に追いやるのはユーリであったということです。これはユーリが戦う相手にもしっかりした人生があるのだということを示したくて用意したものですが、結果味方としての演出になってしまった訳で、その代わりの役割を担うものとしてユズルハ達のエピソードを足しています。●ラストに出てくるダイソン球ですが、これは特殊な「バグ」が大量に寄せ集まって外殻を形成しているものです。外殻の形成は空間通商管理局のファージシステム起動後に行われていますので、太陽が覆われていた期間は長くても数週間程。つまり、ダイソン球破壊後は、地球は生存可能な惑星として再び復活していることになります。

文責・河野一二三氏

SIDE STORY 3

ジェロウ・ガンの手記

テラなる惑星に降り立っておよそ一月が過ぎた。

この星は、幸いにしてほぼテラフォーミングの必要も無い 程、良好な居住環境が保たれており、ギリアス皇子を中心と して急速に生活環境が整えられつつある。

皆が慌しく日々の作業に追われる中、一つの嬉しいニュー スが届いた。太陽系外へと向かったユーリ艦長より、これよ り帰還するとの報せが届いたのだと言う。そして、もう一つ。 私個人宛にと指定された伝言も。聞けば、チェルシーなる人 格が事象揺動宙域において、再びその存在を確定したことを 告げるものであった。ここに至って私はしばし作業の手を休 め、この問題を我が胸の内で早急に解決するべき衝動に駆ら れたのである。

かつて、ユーリ艦長より聞き取ったところによると、彼の 事象確定能力は認知能力を持つ人類、その生死に対しては干 渉出来ないもののようだと言う。これは今は無きガーランド 帝に質問した際も同様の答えであった(ゲートラッパに対し てはゲートとトラッパを分離することで結果的に死に追い やったものであり、その死を念じた結果ではない)。

またガーランド帝によると、観測者による事象確定能力に はもう一つ制限がついているという。それは、オーバーロー ドの介入による事象を否定することは出来ないというもので ある。これも、オーバーロードによって与えられた能力であ ることを忖度するに、不思議なことではない。なのに、一体 何故チェルシーは再び存在を確定することが出来たのであろ うか…。

私はアルビナ君とともに一週間に及ぶ討論、思考実験、そ して熟考の末に一つの推論を導き出した。それは――オー バーロードによるチェルシーの存在確率介入が不完全であっ た---というものである。

オーバーロードなるものの存在確率介入は、当該対象に対 する一対一の正対称構造を基本とした能力と想定される。だ が当該対象とまったく同一の時間軸、空間軸に、もう一つの 存在、生命が重なって存在していたとしたらどうであろう。 そのイレギュラーな要素は、オーバーロードの意思の反映を、 不完全な結果へと導くのに充分な要素であるのではないだろ うか。チェルシーなる人格が再度その存在を確定するに至っ た理由として、私はその可能性を排除しないものである。そ して、その推論が正しかったかどうか、それは彼らが帰還し た後、十月を経ずして判明することであろう。

> 0080.122131 ジェロウ・ガン記す













■ トーロ・アダ

ロウズ自治領・惑星バッジョで輸送団を率いていた少年。ユーリの持つエピタフを狙って喧嘩をしかけたことが切っ掛けで、彼の艦のクルーになった。自己中心的でガラは悪いが、どこか 憎めないところがある。青年期には抗ヤッハバッハ・レジスタンスのリーダーとして、惑星ザクロウを拠点に活動していた。



■ トトロス・ ベーレ

収容感星ラーラウスに収容されていた情報通の男。その正体は特務機関ENR所属のスパイで、ユーリの情報をバイロンに報告していた。しかし艦長としてのユーリに惚れ込んでおり、正体を明かした後もクルーを続ける。実はグミ・シスターズの熱烈なファンである。



▶青年期

◀少年期

■ 〒ィータ・アグリノス

▲少年期

ザッカス・アグリノスの妹で、勝ち 気で物怖じしない性格の美少女。極 度のブラコンで、ザッカスの前では 態度がガラリと変わる。幼なじみの トーロとは反発し合うが仲は良い 青年期にはトーロとともに抗ヤッハ バッハ・レジスタンスとして活動。 ユーリと再会してクルーに復帰し、 やがてトーロと結ばれる。



ロンディバルト辺境感星モリエン出身の優秀なエンジニア。惑星ラーラウスに収容されていたがユーリたちと意気投合し、監視システムのハッキングなどを行って脱獄に手を貸した。その後ユーリの艦のクルーとなるが、メイヨー・メタ戦で艦の外殻配線の損傷を直すため船外活動を行なっていた際、敵艦の破片との衝突によって命を落とす。







*** ガザン

傭兵集団「トランプ隊」のサブリー ダー。豪放磊落な性格で行動は男勝り。 その一方、戦闘前に行うジンクスを複 数もつなど、神経質な面もある。





■ ププロネン

エルメッツァを中心に活動する傭兵集 団「トランプ隊」リーダー。元ネージ リンス航宙軍のエリート軍人だが、あ る事件を切っ掛けに傭兵へと転身した。

ロズリン・モーリア

惑星ラッツィオで酒場を経営する女主 人。恰幅の良いおばさんで、お客を 自らの料理でもてなすことが趣味。得 意料理はラッツィオ鶏の岩盤焼き。





■ ラショウ

惑星ベゼルの酒場の主人。口は上手い が、その内面は薄っぺらく中身が伴っ ていない。ロズリンの元夫で、別れた 今でも金の無心をしている。



惑星フィオンの兵器会社イスモゼーラの元社長。 スカーバレルに社を乗っ取られてしまう。打倒 スカーバレルを志している中、ユーリと出会う。



■ バジル・ファマ

エルメッツァの医療ボランティア「メディック」 のメンバー。人命を何よりも尊んでおり「目の 前の命を救うことが仕事」と考えている。







バジル・ファマの娘。母親とは死別し ており、看護士見習いとして父と共に 医療活動に打ち込んでいる。世話焼き で、おせっかいに思われることも。



ラトレ・ファロ

エルメッツァ連邦大学の天文学部生。ツィーズ ロンドの宇宙港に不法在留して、宇宙背景放射 の観測をしている。





*** ナージャ・ミユ

惑星国家アルデスタの国立科学研究所 でレアメタルの研究に勤しむ科学者。 社交的ではないが、科学関連の話題に なると目を輝かせ、途端に饒舌になる。



アルピナ・ムーシー

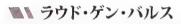
リム・タナー天文台の所長を務める電波天文学 者。ジェロウ・ガンの愛弟子で、ジェロウのエ ピタフ研究に全面協力している。





■ ジェロウ・ガン

カルバライヤに研究所を持つ万能の科学者でエ ピタフ研究の権威。宇宙物理のすべてを解明し たいという狂気じみた熱意を持つ老人である。



かつて船乗りをしていた腕利きの鉱夫。現場第 一主義の職人で情に厚い。鉱山の仕事がなく なった際、ユーリに請われてクルーになる。

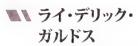




■ ルーベ・ ガム・ラウ

「機関も生き物」がモットーの優秀な 民間機関士。幼少時にグランヘイムを 見て一目惚れし、それ以来宇宙艦をこ よなく愛するようになったメカオタク。





監獄惑星・ザクロウに監禁されていた 民間科学者。ザクロウの防衛システム 「オールト・インターセプト・システム」 の開発に携わっている。







11 パタム・パル

セグェン・グラスチ补に務めていたべ テラン機関士。よりよい艦を求めて惑 星ヘルメスのギルドに入った。サマラ 海賊団のガディ・ハドは元同僚である。





■ パリュエン・マリエカ

カシュケント出身の行商人。カルバライヤへ商 売に行ったものの、ネージリンス人であること から迫害を受けていた。



惑星ヘルメスのギルドにいる新人機関上。セ グェン・グラスチ社に入社したが、セクハラを する上司を殴って辞職したという経歴を持つ。





フー・ルートン

ハインスペリアのギルドに居ついてい るOGドッグ。砲術のエキスパートで、 高い技術を持つ。常にくわえているパ イプがトレードマーク。

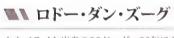
11 ハパロフ・ランスマン

技術研修でネージリッドに派遣された元ネージ リンス軍人。ヤッハバッハの侵攻で故郷に帰る すべを失い、船乗りとして生きてきた。





ハインスペリアのギルドに登録してい るOGドッグで、腕利きの艦載機パイ ロット。給料すべてを酒場で飲んでし まうほどの酒好き。



カルバライヤ出身のOGドッグ。20年ほど前に 父とマゼラニックストリームを抜け、大マゼラ ンに辿り着く。父の形見の空間服を愛用している。





■ アンヌ・ジャン・ エーヴァ

ゼペリンで開業医をしている女性。気 が強く自信家で、合理的な考えを好む。 銀河連邦内では優れた医療技術を持つ 人物として知られている。



ピノー・ルスィック

売れっ子のアートゥーンアーティスト。クルー になるとユーリを主人公にした「ギャラク ティック・ユーリー」の執筆を始める。





■ メッツ・コール

お調子者で芸人気質のOGドッグ。ゼ オスベルトユニオンを拠点活動してお り、ドクとは顔なじみ。アフロへアー には、並々ならぬこだわりがあるらしい。



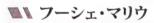
~~ バロウ・バウト

バダックPMCに登録しているフリーランスの OGドッグ。元銀河連邦特務機関ENRの職員で、 経理のプロフェッショナルである。



■ ズローギン・ ゲイケット

バダックPMCの正規メンバーとして 活動している傭兵。艦船運用技術全般 に長けており、特に整備の腕はなかな かのものがある。



バダックPMCの正規メンバーで、砲 術技術に長けた傭兵。金次第で、クルー の砲術技能を鍛えてくれることもある。





フィル・フレンチ

OGドッグとしての精神と腕を亡き祖 父に叩き込まれた少女。まだ幼さの残 る少女ではあるが、艦載機パイロット としての腕前はかなりのものがある。

フラム・アテ

アッドゥーラ教国の地下放送局「自由の翼」キャ スター。宇宙に出て航海することを規制する アッドゥーラ教の在り方に疑問を抱いている。

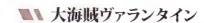




■ ポー・フィーレン

バダックPMCの正規メンバーとして活動して いる老練な船乗り。一見、人の良いおじいさん だが、実はバダックの腹心との噂もある。





ランキングの頂点に君臨する大海賊。彼の乗艦グランヘイムは、宇宙最高の戦艦であ るとうたわれている。海賊として名高い彼だが、実はオーバーロードによって存在を 確定された"追跡者"である。若かりし頃、彼と対になる"観測者"ガーランド帝と共に 訪れた始祖船でオーバーロードの存在を知り、独自に抗う手段を探し続けていた。

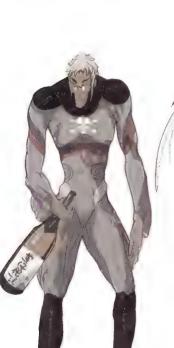
COMMENT

少年が英雄になる為に必須な、 乗り越えるべき偉大な目標。 当初はユーリの父親にしよう かという構想もあったのです が、キャブテンダンでもある まいし今ではチープすぎると いうことでボツに。彼とサマ ラに関しては、デザイン担当 竹安君のこだわりで左利きと して設定されています。



₩₩ サマラ・ク・スィー

常にランキング上位に名を連ねる女海賊。己の前に立ちはだかる者は、何人たりとも叩き 潰して進む主義の持ち主。腰元まで伸びた長い髪と美貌を持ち、口元に常に冷笑を湛えて いることから畏敬の念をこめて"無慈悲な夜の女王"とも呼ばれている。



■ ガティ・ハド

サマラ率いる海賊団の一員で戦艦関連の整 備・調整を一手にになう副官。無類の酒好 きで、片手には常に酒瓶が握られている。



かつて10代のトスカと出会い、一緒にある"仕事"をしたことから意気 投合。その時、彼女を"少年"と勘違いして結構な本気で口説いた過去が あり、それをネタにトスカに強請られたり助力を強制されたりしています。 (当時トスカはショートカットで少年編ユーリの着ていた宇宙服を身に着 けていたので、一見ユーリに似た外見だったものと思われます)

"" アルゴン・ ナラバタスカ

エルメッツァ中央宙域でスカーバレル 海賊団を統率する老海賊。相手の弱点 を的確に見抜き、残虐な手で謀略に陥 れることに長けている。



■ ユディーン・

ベトリオ

■ バルフォス

ラッツィオ宙域でスカーバレル 海賊団を取り纏めている幹部。 ラッツィオに駐在する軍人テ ラー・ムンスと通じ、宙域を荒 らし回っている。



ディゴ・ギャッツェ

バルフォスの片腕として動くスカーバレルの幹 部。実はオムス中佐の部下で、密偵としてスカー バレルに潜入し、情報を流している。



■ シルグファーン・ オッド

殺しを好まず、輸送船の貨物のみを狙 うランキング上位の大海賊。ネージリ ンスに強い恨みがあり、アーヴェスト 戦争ではカルバライヤに助力する。



■ ロッコツ

「ナチュラル・ボーン・キラーズ」のサブリー ダー。常に骨にちなんだ言葉でしゃべる。格闘 能力だけでなく、操舵手としての能力も高い。



■ ダタラッチ

グアッシュ海賊団の幹部。尊大だが打 たれ弱いところがある。海賊は地上に 迷惑をかけず、宇宙で戦ってこそとい う信念を持つ、実は誇り高いOGドッグ。



■ ゲパルト・ ザッカマン

宇宙一残虐と名高い海賊団 「ナチュラル・ボーン・キラー ズ」のリーダー。駆け引きに 長け、生き抜くための才には 目を見張るものがある。



Character Archive マゼラン銀河の人々

■ ヘルプ・ガール

壊れたヘルプGを回収し、ジェロウ博 士が造り上げたコンバットロイド。女 性型だがメンタリティは調整していな いため、口調はヘルプGのままである。





■ ヘルプG

OGドッグの航海をサポートするため、 空間通商管理部に設置さているイン フォメーションAI。老人のような口調 で質問したことに答えてくれる。

ルキャナン・フォー

エルメッツアの軍政長官で階級は少将相当。エ ルメッツァ本国政府と軍部を取りもつ人物で、 保守派、改革派のどちらにも与せず立ち回る。





■ ヤズー・ザンスバロス

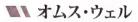
エルメッツァ連邦の国家元首。対外交渉におい ては老獪さ発揮するが、緊急時には既得権益の 確保に腐心する小物の政治家である。

■ ザッカス・アグリノス

ティータの兄でエルメッツァ中央政府軍中尉 オムス・ウェルの部下で、スカーバレル海賊団 に潜入し捜査を行っていた。







エルメッツァ中央政府軍の中佐。軍部 では改革派として知られている。ス カーバレル海賊団殲滅のため、様々な 手を打っている。





モルポタ・ヌーン

オムスの上官でエルメッツァ中央政府 軍大佐。既得権益の維持に腐心する小 物だが、ヤッハバッハの侵攻を前にし て軍人としての矜持を取り戻す。

ミイヤ・サキ

小惑星ゴッゾにある酒場の看板娘。貧 しい生活に愚痴ひとつこぼさず、笑顔 で父を支えている。唄うのが好きで、 将来は歌手になりたいと思っている。





■ デラコンダ・ パラコンダ

ロウズ自治領の領主。かつては冒険心 あふれるOGドッグだったが、老いて その心を失い、自領を守ることに汲々 とする矮小な人物になってしまった。



ゼーペンスト自治領の軍事を預かる将 軍。初代ゼーペンスト領主に救われた 恩を返すため、2世領主のバハシュー ルの人となりを知りつつも補佐する。



■ ワレンプス・ パルパトール

ネージリンス航宙軍統合部大佐。対空 戦術に長けた空母の艦長であり、艦載 機部隊からの信頼が厚い。戦争抑止の ために軍があるという信条を持つ。





レイピル・ オリスン

ネージリンスの統合参謀本部長。情動 を抑制するすべに長けた冷血漢。惑星 ナヴァラで「アルカンシエル計画」を 推進していた人物である。

フェロム・ラットー

ネージリンス航宙軍第一艦隊カルゴ小 隊所属のエースパイロット。母星を制 圧したヤッハバッハに対し、強い反発 心を抱いている。





■ フュリアス・ マッセフ

ネージリンス航宙軍で主力艦隊を率い る老提督。アーヴェスト戦争では、アー マイン周辺宙域でカルバライヤ艦隊を 食い止めるため奮戦した。



■ エルイット・レーフ

ネージリンス航宙軍の技術少尉。神経 質であまり落ち着きがない。アーヴェ スト戦争時、監察官としてユーリの艦 に同乗する。





■ ジェイディ・ワイラ

ネージリンス軍205技術支援隊の技術 少尉。背が低く厳つい面構えで頑固な 性格。太陽光発電計画「アルカンシエ ル計画」について知る技術者の1人。



キャロの祖父でネージリンスの造船公社「セ グェン・グラスチ」の会長。一技術者からトッ





ミューラ・タリエイジ

惑星ナヴァラに「アルカンシエル計画」の管制 官として派遣された女性士官。

■ キャロ・ランバース

セグェン・ランバースの孫娘で冒険心に富む活発な女の子。 富裕層育ちのためか、奔放でわがままなところがある。ヤッ ハバッハの侵攻に巻き込まれた後は行方が分からなかった が、その青年期においては清楚な容姿から一族と会社のた めにトラッパの情婦となったとも、毒婦のような姿のヤッ ハバッハ将官となってユーリと敵対したとも言われている。





▶青年期・毒婦



スタッフが設定を上げてきた段階では、ティータやトーロと同じくメインクルーにな るキャラとして設定されていましたが、デザイン画を一目見て「あっ! こいつは不 幸になる!」と確信。実際シナリオ執筆作業に入ると、その確信どおりの人生を歩む こととなってしまいました。彼女の置かれている立場を考えると、少年編8章で彼女 を艦に乗せられなかった時点で"そうなるしかなかった"と思っています。ただ小マ ゼラン制圧後、彼女がトラッパの愛人となることを肯んじた最も大きな理由が、ユー リの「君は僕たちとはちがう。自分の行動で二つの国のかけ橋にもなれる人間なんだ (少年編6章より)」という言葉だったと考えると、なかなかユーリも罪深いことです。

▶少年期

トゥキタ・ガリクソン

長年ランバース家に仕えている執事で、 落ち着いた佇まいの紳士。艦船運用か ら家事全般まで様々な技能を取得して おり、並の船乗りよりも有能である。





メロイ・エロウ ゼオスベルトユニオンの惑星アセドゥニアで衣 服商を営んでいる女性。数多くいるクー・クー





■ ファルネリ・ネルネ

セグェン・ランバースの秘書室長。才色兼備で、 料理まで得意という完璧な女性。公私にわたり ランバース家を支えている。

11 クー・クー

マゼラニックストリームの首星・カシュケント の長。大小マゼラン航路に通じており、彼女に 依頼すれば手に入らないものはないと言われる。

■ デオドラ・エル・ヴェイン

人民委員会所属の政治委員。アーヴェスト戦争 では軍の監査役を務めた。軍人の家系に育った ため、ネージリンスに強い敵愾心を持っている。



■ ウィンネル・ デア・デイン

バリオの同僚で共に海賊掃討業務に就 いているカルバライヤ宙域保安局の三 等宙尉。個人的な件で、ネージリンス に強い恨みを抱いている。



アーヴェスト戦争でカルバライヤ主力 艦体を率いた提督。戦場に立つことに 誇りを持っている生粋の職業軍人。 JJJ (スリージェイ)という渾名がある。



■ バリオ・ジル・ バリオ

カルバライヤ宙域保安局の三等宙尉で 海賊掃討業務に就いている。フェミニ ストでくだけた性格だが、自分なりの ポリシーを持っている。



■ 【 ズッティ・ガイン・ゲイル

カルバライヤ国防軍大尉でエリート幹部候補。 海賊討伐を専門とする宙域保安局とは、何かと 対立している。





■ シーバット・イグ・ノーズ

カルバライヤ宙域保安局の二等宙佐で、バリオ やウィンネルの上司。星民の安寧を一義と考え る軍人だが、少々独善的な一面もある。



■ ロブス・ザン・ バジヤ

カルバライヤ第二方面軍第823支隊に 所属する航海長。ヤッハバッハの支配 に反抗し、独自にレジスタンス活動を 行っていた。



**ドエスバン・ゲス

監獄惑星ザクロウの所長で極度のサディスト。ザクロウで死んだグァッシュに成り代わって配下の海賊たちに 指示を出し、私腹を肥やしていた。



アグリスの補佐官。若い頃にロンディ バルトへ留学した経験を活かし、外交 や内政といった政治面のアドバイザー を務めており、アグリスの信頼も厚い。





■ アグリス・バゼゼ

ネスカージャの名門バゼゼ族出身の若 き国家元首にして将軍。情熱的な理想 家で、ネスカージャを自立した国家に すべく改革に燃える。

■ ジジ・レベルル

オボズ・オボの副官。内政向きの人物 ではあるが、参謀としてオボズのサ ポート役も務めている。





■ オボズ・オボ

バゼゼ族と対をなすネスカージャの名門オボ家 の当主。他国から F渉を受けない独立国家を目 指し、反政府勢力としてアグリスと戦う。

ブュー・ルー

ジーマ基幹艦体総司令。オーダーズよ りヤッハバッハの脅威を伝えられ、 ジーマ人類を救うために女Eと袂を分 かち、独自のネットワークを構築する。



フー・リー

人望が厚く、優れた統率力でジーマ・ エミュを治めている女王。常に中立の 立場を崩さず、宇宙の平和と究極の人 類の姿を追い求めている。

**・ジー

ジーマ・エミュの技術士官。ユーリたちと共に 過ごすうちに、大勢の意識と繋がりながら生き るジーマ人の生き方に疑問を持ち始める。





■ ヴィー・ウィー

デュー・ルーの指揮下にあったジーマ・ エミュ第7基幹艦体大佐。デュー・ルー 死亡後、星間連合へ観戦武官として派 置される。

** バイロン・レネース

銀河連邦の特務機関ENRの長官。銀河 連邦大統領の命を受けて、ユーリたち を密かに監視している。特務艦を有し ており、単独で行動することもある。





■ 『 ヴァナード・ バライアン

大マゼラン銀河連邦大統領。連邦議院 と星間連合議院との間で板挟みになり ながらも、銀河連邦の平和ためにより 良い道を模索している。



エーテルメ・ トゥース

ロンディバルト辺境宙域のボイドゲー ト防衛艦隊を率いる提督。小マゼラン からやって来たヤッハバッハ軍と戦端 を開いた人物である。







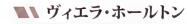
■ デクレマン・ユーキス

連邦議会の議長にして、軍事組織オーダーズの 長。強権、圧政型の政治理念の持ち主で、ロン ディバルトによる連邦統一を目指している。



■ クォバス・ノルトレン

ロンディバルト連邦艦隊の総司令。ある 程度の政治的決断まで可能な権限を与え られており、一国の宰相足りえる程の人 物。ただし本人は普段は昼行灯を装って おり、オーダーズの専横に対しても積極 的な介入をするそぶりは無かった。



クォバス・ノルトレンの副官。階級は中佐。 情報解析能力の高さを活かし、クォバスを補 佐している。





■ グール・ レッケンダス

ロンディバルト連邦β宙域艦隊大佐。 正義感が強く、真面目な性格。アイル ラーゼンのバーゼルとはライバル関係 にあったとも言われている。

■ ドートス・バラゴー

ハイヴァルト会戦におけるオーダーズ側の提督。 オーダーズの軍事的な司令官で、オーダーズに よるロンディバルト軍掌握を目論む野心家。





ドートス提督の副官で提督の指揮下にある実務 部隊を率いる。デクレマンを信奉しており、ハ イヴァルト会戦後も星間連合と対立する。



■ グミ・シスターズ

ロンディバルト宙域で人気沸騰中の双 子のアイドルユニット。天真爛漫なパ ミパ・グミが姉で、ペシミストなパプ リ・グミが妹である。

ルドドゥンゴ

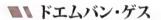
囚人を収容する惑星ラーラウスで西囚 人獄舎のリーダーとして君臨している 男。元ボクサーで腕っぷしには絶対の 自信を持っている。



エルルナーヤ235世

エンデミオン大公国の君主。星間連合側の立場に いるが、大公国の威信維持のためオズロッソ財 団のザバス会長と共に連邦議院へ与している。





収容惑星ラーラウスの所長。ドエスバ ン・エムの弟で、兄を失脚させたユー リのことを恨んでいる。



■■ ドグ・ターペパー

ゼオスベルトユニオンの代表。独自の 勢力圏を作り上げ、OGドッグたちに 様々な便宜を図っている。

■ アデルファ・エルルナーヤ

エンデミオン大公国の第二王子で、エンデミオ ン軍の艦隊すべてを統べる提督。王族らしい優 雅な物腰をした明朗快活な青年である。



■ トリトロ・ エルルナーヤ

エンデミオン大公国の第一王子。奇襲 戦に長け、トリッキーな戦術を好む。" ブラッディ・ハイネス"を名乗り、恐 れられている。



■ マチス・ バーロン

エンデミオン中央軍第283艦隊所属中 尉。ヤッハバッハとの戦いで沈められ た艦隊にいたが、運良く救出されて辛 くも生き延びた。

■ シターエラ・ ニニット

エンデミオン大公国第248亩域哨戒艦 隊少佐。女性ながら卓越した艦隊運用 能力や指揮能力、戦術眼を持ち、軍内 部でも高い評価を得ている。



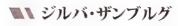


■ ボバス・ザンブルグ

大マゼランでも有数の軍需造船企業オ ズロッソ財団の会長。独自開発した巨 大企業惑星を自治領として所有し、そ こを本拠地として活動している。







ザバス・ザンブルグの長男。父の命に従いオズ ロッソ財団をまとめているが、優柔不断なとこ





■ 1 ドルド・ウルグス

ザバスとジルバが去った後、オズロッソ財団のCOO(最高執行責任者)に収まった人物。

■ ルフトヴァイス・ ザクスン

アイルラーゼンα象限艦隊司令。ヤッ ハバッハの脅威に対して手を打たない 連邦政府に業を煮やし、独自に対抗策 をとるためユーリを招き入れる





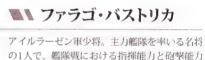


オズロッソ財団第二造船セクター主任。 ズィー・アール級の管制艦ゾルジオネ 級のユニット管制システムを担当した 職人肌の技術者。



■ プラメール・ バムンゼン

アイルラーゼン軍大佐。指揮、操艦 能力共に高く、実力主義のアイル ラーゼン軍の中でも頭角を現してい る女性提督。







**バーゼル・ シュナイツァー



■ メンタール・ シュナイツァー

バーゼルの弟でアイルラーゼン空 間機甲艦隊中佐。母国と大マゼラ ン銀河の共和に尽くす誠実な職業 軍人。ヤッハバッハとの戦いで帰 らぬ人となる。







造船会社モリガン・コルエステ社の専 務取締役。造船会社のトップらしく、 艦船やそれに類する技術に関して非常 に貪欲である。





*** ギャン・ボルドバ・ バダック

大マゼランの各星で事業を展開してい る民間軍事会社「バダックPMC」会長。 計算高く喰えない人物だが、彼なりの 筋は通す男でもある。

■ クーン・フィルチ

ネージリッドの王族にして首相。星間 連合議院に属し、アイルラーゼンと友 好関係にある。アイルラーゼンに対し て軍事技術の提供なども行っている。





■ ボルテード・ ジネッティ

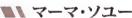
モリガン・コルエステ社のテストパイ ロットを務める社員。海賊に捉えられ ていたが、ユーリに助けられる。後に ユーリの艦に派遣され、クルーとなる。



■ ■ メルエリエラ・フィルチ

クーン・フィルチの娘で、ネージリッド航宙軍元帥。 聡明な女性で、自らの地位が士気髙揚のための象徴 であることをわきまえている。





ネージリッド国防宇宙軍第2宙 域艦隊所属のエースパイロット。 階級は少尉。国防学校を優秀な 成績で卒業した女性士官である。



【】 イエナン・シェリフ

ネージリッド航宙軍の提督。メルエリエラの補 佐という形で航宙軍全軍の指揮などの実務を執 り行う実直な人物。





■ トカシン・ナチャネラ

ネージリッド軍第1094航宙機部隊所 属の二等宙尉。ネージリッド軍でも1、 2を争うエースパイロット。新人の指 導にも熱心な男である。



■ ブラフシェラ教皇

アッドゥーラ教国の教皇。オーバーロードの技 術を利用して始祖移民船の時代から生き続けて おり、実際の年齢は6000歳を超えている。オー バーロードの意図を知るが故に、宗教という形 をとって人類が宇宙へ広がらないよう努めた。

カバラズィ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列2位。 艦隊指揮能力は枢機卿で1、2を争う。 国境付近の第一防衛ライン、ウォルフ







アッドゥーラ教国4枢機卿の序列1位。 艦隊指揮能力はカバラズィ卿と並んで 双璧と称えられている。精鋭を率い、 プラフシェラ教皇を守護している。



■ ナハシッタ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列4位。 実直さと忠誠心のみでこの地位まで上 り詰めてきた人物。領宙保安部隊を率 いて、外敵を排除する。

■ シッダータ枢機卿

アッドゥーラ教国4枢機卿の序列3位。 常に冷静さを失わない老提督で、第二 防衛ラインである要塞惑星バウスナイ アを守護する。



Character Archive ヤッハバッハ帝国の人々



トラッパ・ウォン・デデストア

先遺艦隊総司令時代のライオスの副官。ヤッハバッハ本 国の生まれであることを誇りとしており、被征服地の人 間を見下している。青年期では小マゼラン総督府の副総 督に出世したが、ジンギィと違い圧政を敷いている。





エピタフ調査のため、小マゼラン銀河外に向か い行方不明になった調査船の船長。ライオスに 救われ、彼の副官となる。



■ オライア

ガーランド皇帝の4番目の皇子でギリ アスの異母兄。皇位継承のライバルを 減らすため、フリーのOGドッグとなっ てギリアスの命をつけ狙う。

■ ガラハ・ヴィダ・ マイヤン

ヤッハバッハ最強の艦隊、ガラハ艦隊 の提督。無口な老人だが歴戦の指揮官 であり、軍略に関しては皇帝すら望ん でしばしば諮問する。





■ ジンギィ・ララス・ ゼゼン

ヤッハバッハによって設置された小マ ゼラン総督府の総督。統治能力が高く、 わずか10年で小マゼラン全域をヤッ ハバッハの勢力圏として成立させた。

メイヨー・メタ

ヤッハバッハ被征服地出身者だが、ユズルハに 軍才を見出され彼女の副官となる。彼女のため に功を焦るあまり、ユーリとの戦いで命を落とす。





■ ユズルハ・ヴィス・ マイヤン

ガラハの一人娘。名門の出に溺れることなく、 実績により艦隊司令の座を掴む。メイヨーの弔 い合戦としてユーリに挑むも、敗死する。



Character Archive スタッフコメント

『無限航路』を彩る人々の秘密 STAFF COMMENTARY



トトロス・ベーレ

→ P.038

もともと完全なチョイ役で、デザインもそれ に見合った軽さ。ラーラウス脱出以降姿を消す くらいのつもりだったのですが、キャラが勝手 にその後もついてきてしまいました。こういう 時、私はその流れに逆らわずに執筆する主義な ので、結果完全なレギュラーの座を勝ち取るこ とにつ



ティータ・アグリノス

→ P.038

作中の女性陣の中では視野の広いキャラク ターなので、ユーリ艦のクルーとはまったく違 う位置にいる男性と一緒になるタイプだろうと 思っていたのですが、なぜかトーロとくっつく ことに。レジスタンスをしていた10年間、そ れだけトーロが頑張ったということでしょう。



フランネ・ポポロ

→ P.038

トトロスと同様、その他大勢のクルーのはず がレギュラーポジションに。会話を動かすタイ プのキャラクターとして、非常に重宝しました。 ラーラウス収容中、ユーリと数回程度の関係は あってもおかしくないと個人的に思っています。 (それが愛情に基づいたものであるかは別とし 7...)



イネス・フィン \rightarrow P.039

もともと孤児で、生きる為に軍の仕事に協力 していた経緯から、地上の民の暮らしを覆う貧 困を矛盾に思うところがあった少年です。それ ゆえにヤッハバッハの治世が、予想外に地上の 民に安寧をもたらしたことに感じるところがあ り、人民監督官として民の暮らしを護る地位へ と就くことに。



ジェロウ・ガン

→ P.041

個人的にSFには欠かせないと思っている、専 攻のよくわからない物知り万能博士。しゃべり 方やちょっと浮世離れした考え方等は、漫画家 の水木しげる翁のイメージからとっています。



ガティ・ハド

 \rightarrow P.044

まったく家事の出来ないサマラの為に、炊事 洗濯とおさんどんさんのように面倒をみている 人。その為、彼の生活能力はかなり高く設定さ れています。



ダタラッチ

 \rightarrow P.045

もともと少年編4章にしか登場しない予定 だったのですが、デザインをなんとなく気に 入ってしまい、その後も活躍をすることに。一

見しょぼい外見ですが、見ているうちにジワジ ワくる味わいがありませんか?



ゲパルト・ザッカマン → P.045

トスカと並んで初期に決定稿の上がったキャ ラクター。ロッコツとの掛け合いは竹安君との 悪乗り会話の中で出てきたものをそのまま採用 しています。ランキングに相応しい扱いをして やろうと大事にとっといたら、宇宙滅亡の時が 来てしまいそのままに…。



ペルプガール

→ P046

なんとなく悪乗りで妙な隠しキャラを作って やろうと、スタッフのツタ君に発注して出来た キャラ。「目からビームが出て、ズゴックみた いな手をしてるんだよ」と発注したら、こんな ん出てきました。



ルキャナン・フォー \rightarrow P.046

こういう優秀な補佐官タイプのキャラクター は好みで、個人的にかなり贔屓しています。も ともと少年編以降出番は無い予定だったのです が、その贔屓ゆえに開発末期にクルーになるイ ベントをぶち込みました。



オムス・ウェル

 \rightarrow P.046

私の中ではかなりの小物です。本心ではユー リを利用することしか考えておらず、改革派と 言ってもその実は、上層部が中央出身者に占め られていることへの不満からの行動。それを 「ユーリが気に入った」「改革のため」と自己欺 瞞で正当化する性質の悪さも持ち合わせていま す。結果、ルキャナンに認められモルポタと同 じ地位へと出世した対ヤッハバッハ交渉時には、 改革派だったことも忘れ、積極的にルキャナン に媚びる発言を繰り返しているのです。

青年編ではトラッパ直属のムーレア防衛艦隊 指揮官として、嬉々としてユーリを迎撃に出撃 するという描写を入れる予定だったのですが、 時間の都合上入れ損ねてしまいました…。



モルポタ・ヌーン → P.046

小市民的で、ある意味非常に共感出来るキャ ラクターです。もともと彼は少年編3章のみの 登場予定で、特攻シーンも構想にはありません でした。執筆時の勢いで描かれた彼の特攻シー ンが、ある意味無限航路を代表する1シーンと なろうとは…。勇者による英雄的活躍よりも、 弱者の振り絞った勇気の一灯は輝いてみえます。



デラコンダ・パラコンダ → P.047

新たなOGドッグとして旅立つユーリの、一

つの未来の可能性として設定したキャラクター。 人物像はまったく関係ありませんが、外見だけ はトミノ監督がモデルになっています。(デラ コンダ砲発射時の口調にその名残が…)第一稿 ではあまりに似すぎていたので、少しイメージ を離してもらうよう竹安君に頼んで現在の造形 になっています。



バハシュール

→ P.047

スタッフの上げてきた設定ではグアッシュ海 賊団の一員だったのですが、海賊とばかり戦う のも変化がないということでシナリオ執筆時に 自治領領主へと設定変更しています。年齢は データ入力のミスで、本来26歳ぐらいが適当 でしょう。



ファルネリ・ネルネ

 \rightarrow P.049

ファルネリという名前を考えた瞬間、私の脳 内で魔女の格好をしたお婆さんが「うまい!」 と絶叫。そのまま「ネルネ」というファミリー ネームがついてしまいました。彼女からユーリ がティッシュをもらうくだりは結構気に入って キす



デオドラ・エル・ヴェイン → P.049

カルバライヤの軍制は旧ソ連をイメージして いるので、軍には彼のような政治将校的ポジ ションの人間が派遣されています。「プランR」 の推進者として歴史の裁きを受ける覚悟があり、 それでも自国の繁栄の為にという彼なりの信念 で計画を推進していました。彼は自らが歴史の 罪人となっても、それで自国の民の繁栄がもた らされれば満足だったのでしょう。裁かれるべ き人間ではあっても、嫌いなキャラクターでは ありません。



バリオ・ジル・バリオ → P.049

根っこの部分は直情的な熱血漢であり、ラウ ドと共にカルバライヤ人の典型的人物像として 設定しています。非常に友達がいのある良い男 ですが、能力値は敢えて平凡に。性格と能力は また別物なのです。



アグリス・バゼゼ

→ P.050

チェグラマと同様、若い頃にロンディバルト への留学経験があり、その時広めた見聞が彼を 現実主義的方針へと導いています。しかし、資 源を持つ後進国に現れたリーダーは、それが優 れていればいるほど、排除の論理に押しつぶさ れてしまうものなのです。



バイロン・レネース

→ P.051

『無限航路』の壮大な世界の中で生きる魅力的な人物たち。ここでは、物語中ではほとんど語られる ことがなかった人物の真の魅力、誕生秘話などを河野氏に語っていただいた。

もともとプロット時点ではアイルラーゼン ルートと別に、ロンディバルトに味方するルー トもあり、その時は彼も乗艦「エルブリンナー」 で活躍する予定でした。キャラクターのモデル は乗艦の名前でわかると思います。



ヴァナード・バライアン → P.051

銀河連邦の大統領は、大国の独裁を避ける為 に弱小国から選ばれることになっています。し かし、それゆえに権限は実務レベルで制限され、 本人の言う通りお飾りの神輿として時を過ごし ていました。彼とバイロンとの掛け合いは、個 人的に全て気に入っています。



エーテルメ・トゥース \rightarrow P.051

対ヤッハバッハの防衛ラインに派遣されるく らいなので、決して無能な人物ではありません。 手堅い用兵に定評があり、防衛戦にはうってつ けの人物ではあるのですが、その手堅さゆえに 硬直した手法は、常識外の戦闘能力を持つヤッ ハバッハ艦隊には通用しませんでした。この時 点では、まだ彼を含め大マゼラン全体がヤッハ バッハを心の底で侮っていたということでしょ



クォバス・ノルトレン → P.052

大艦隊の総司令としては大小マゼラン最強の 人物です。圧倒的な資源と領土を持つ大国の戦 略的優位性を熟知しており、もし彼がハイヴァ ルト会戦に乗り出していれば、間違いなくアイ ルラーゼンの勝利は無かったでしょう。ヤッハ バッハに対しては早期から大マゼランを上回る 勢力である可能性を想定しており、それゆえ戦 場に不確定の要素をもたらす英雄的存在として ユーリを重視していたようです。



ザバス・ザンブルグ → P.054

若い頃から率先して自社の設計艦に搭乗し、 その能力を自分の目で確かめるということを やってきた男です。それゆえに、その考え方は OGドッグのものに近く、国家の枠組みを超え、 人類はどこまで"跳ぶ"ことが出来るのかという 一点に思考が集約されています。人類全体と字 宙との関係に思いを馳せていた彼にとっては、 大マゼランとヤッハバッハとの戦いすら小さな ものに思えていたのでしょう。



ルフトヴァイス・ザクスン → P.054

軍の頂点としては人並みといったところの人 物。伝統的にアイルラーゼンは総司令官よりも、 各方面指揮官単位の優秀さでその強さを支えて いる風潮があるようです。この風潮はロンディ バルトと対照的で、国民性に根ざしたものとし

か形容のしようがありません。



ロエンローグ卿 → P.055

堅物揃いのアイルラーゼンでは異色な、スケ コマシ風味だけどめちゃくちゃ強いキャラク ターとして設定。最初はキザな人物像を想定し ていたのですが、執筆中「金色のガッシュ」に 私がハマったせいで、なぜかフォルゴレ風味が 混入することに…。



ネス・バーズラウ \rightarrow P.055

個人的に作中の女性キャラクターでベスト。 竹安君のデザインが上がってきた段階ですっか り惚れこんで、結果見せ場も多いキャラクター となりました。こういう"デキる"副官がいてこ そ英雄の存在は成立するものです。



メルエリエラ・フィルチ → P.056

こういう戦乱の世では、若い女性とはいえ己 の立場を理解し、その立場なりの戦いを行うこ とは当然で、それを体現したキャラクターの一 人です。本来構想にあったロンディバルトルー トでは、ユーリの敵としてイエナンと共に激戦 の上、戦死を遂げる予定でした。なお、彼女を 含め、ユーリがモテモテなのは、富土臓ジュピ ロ氏の「少年漫画の主人公はモテモテじゃな きゃいけねぇんだよ!」という言葉を参考にし ています。(無限航路が少年漫画ノリかどうか はさておいて)



エルダータ枢機卿 → P.057

シッダータと共に、枢機卿の中では内政にも 深く関与している人物。その上艦隊指揮にも通 じている訳で、ほぼ完璧超人と言っていいで しょう。しかし、それなりの大国であれば本来 分散してしかるべき職務を少数の人物に負わせ ている訳で、ここに宇宙航海者を限定してし まっている、あるいはそうせねばならない成り 立ちのアッドゥーラという国の弱点が見えます。



ナハシッタ枢機卿 \rightarrow P.057

能力的にもさほど見るべきところは無い彼で すが、航宙禁止法を唱えているアッドゥーラの 国情と、領宙保安部隊という任務ゆえに、普段 は最も働いている枢機卿といえます。他の枢機 卿と比較するとまだ未熟ではありますが、それ ゆえにシッダータやカバラズィにはかわいがら れていたようです。



ライオス・フェムド・ヘムレオン → P.058

幼少時の体験から、被征服地だろうが一度支 配下となった者達は等しくヤッハバッハ人とし て扱うというその理念に共感し、帝国軍へと身 を投じました。しかしガーランド帝はともかく、 ギリアスについては頂点の器ではないと内心 思っており、ガーランド帝退位後のヤッハバッ ハの実権を掌握しようという野心は持っていた 男です。彼の不幸は主人公と関わりあってし まったことであり、ゲートラッパ等のイレギュ ラー要素さえ無ければ、早期にユーリを撃破す ることも出来たはずなのですが…。



トラッパ・ウォン・デデストア → P.059

策謀型の人物で、人のイヤがることを直感的 に見抜いてエグってくるメンタリティを持って います。本来支配地の人種差別の少ないヤッハ バッハの風潮に反し、ライオスを被征服民とし て侮る気配を隠さないのはその証左でしょう。 一方、近しい人間に対してはそれなりの優しさ を持っており、キャロに関しては惜しみない愛 情を注いだようです。唯一の不幸はその愛情を 注げば注ぐだけ、彼女の内心は冷えていったと いうことでしょう。



ルチア・バーミントン \rightarrow P.059

ジョン万次郎のようなポジションで、異文化 接触の触媒となるべく設定されたキャラクター。 もともと軍人ではないために自国の忠誠心より 域情を優先するところがあり、ライオスへの愛 情でヤッハバッハへの協力を誓うことになりま



ジンギィ・ララス・ゼゼン → P.059

軍事侵略主義国家でありながら、こういう人 物を重用するところにヤッハバッハの強さがあ ります。征服地に対する民生を怠らず、素早く 異人種をヤッハバッハへと融和させてゆく。彼 のような人物を重視し、多数抱えているがゆえ に、ヤッハバッハの支配地における反乱は、驚 くほど小規模かつ少数で収まっているのです。



少 ユズルハ・ヴィス・マイヤン → P.059

ネスについでお気に入りの女性キャラ。竹安 君も相当力を入れてデザインしてくれました。 彼女の率いる征討艦隊は、特に強力な抵抗勢力 に対して投入される遊撃的精鋭艦隊であり、そ れだけ彼女とメイヨーのコンビが実績を上げて きたという証左です。

グロスター級



全長:800m/全幅:240m/全高:140m DATA 固定兵装: 兵装スロットL×1/M×1/S×1、対艦ミサイルS Lv.1 x1

> エルメッツァで生産されている唯一の戦艦で、中央政府 軍将校を中心に広く使用されている艦艇。5度の改修に よるマイナーチェンジと高い拡張性により、政府軍将校 達の使用する艦艇はそれぞれにまったく異なる性能を持 つと言われている。(ヤッハバッハとの初交渉の際、マ ルキス提督の搭乗艦となったブラスアームス等は、通常 のグロスター級とは比較にならない戦闘能力を誇る) ・ 方、地方軍に提供されているグロスター/LOC級は、各 地方によるライセンス生産専用のバージョンであり、 データリンクシステムを中心にソフト面の情報提供は カットされたバージョンの為、ハード能力は同等でも哨 戒、管制能力は格段に劣っている仕様である。



■■ヴォイエ・バウーク級

■デザイン画

DATA

全長:900m/全幅:360m/全高:140m 固定兵装:兵装スロットL×1/M×2/S×2

対ネージリンス決戦用の艦艇建造計画「プランR」にお いて建造されつつあった3種の艦艇の一つ。最新技術投 入のために開発が遅延した結果、ネージリンスとの決戦 には間に合わなかった。艦載機搭載能力はないが、大型 艦船と同数の兵装スロットを持ち、砲撃戦ではなかなか の火力を誇る。また重力子防御システム(デフレクター) を装備しており、対ビーム防御能力は非常に高い ■艦船ブリッジデザイン/カルバライヤ



■デザイン画

◆Lサイズ



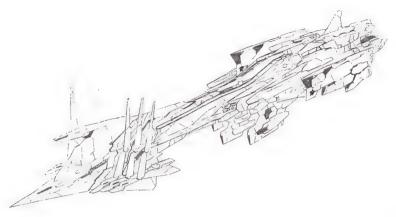
艦船の外観と同様に、 機能的な曲線が多く見 られるブリッジ内部。 各艦船は総じて内部の 配置スペースが広いた め、ブリッジスペース もゆったりとしたもの になっている。



▲Mサイズ



ゼーガ級



全長: 1100m/全幅: 240m/全高: 210m 固定兵装: 兵装スロットL×2/M×2、SLショットLv.1 DATA

「プランR」において建造されていた艦艇の一つだが開 発が遅延し、ネージリンスとの決戦には間に合わなかっ た。ヤッハバッハ制圧後、カルバライヤ軍としては初め て艦載機搭載能力を有する制式艦艇として完成した。リ ニアレール方式を採用した砲塔を船体上でスライド移動 させることで、命中率の上昇や射界範囲の拡大に成功し ている。また重力子防御システム (デフレクター) を装 備し、対ビーム防御能力が上昇している。



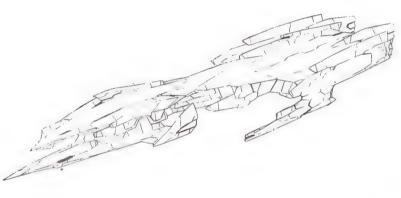
■デザイン画

11 ゾーマ級



全長:810m/全幅:200m/全高:110m 固定兵装:兵装スロットL×1/M×1/S×2、SLショットLv.1

ドーゴ級の旧式化に伴い建造された新型戦艦。ドーゴ級 の能力を全面的に改良した結果、より性能の高い戦艦に 仕上がっている。ネージリンスとの戦闘に備えた宙域艦 隊の旗艦として運用されている。





■デザイン画

■デザイン画

トーゴ級



全長:850m/全幅:250m/全高:360m 固定兵装:兵装スロットL×1/M×1/S×2、SLショットLv.1

カルバライヤにおいて最もポピュラーな戦艦。設計に優 れた優秀な艦であり、何度かの改修を受けながら未だに 第一線で活躍し、民間にも供与されている。しかしなが ら、耐久年数の超過や新鋭艦の就航に伴う旧式化は否め ず、随時ゾーマ級への切り替えが始まっている。





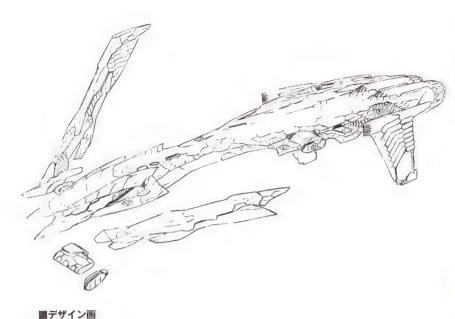
バウーク級

DATA

全長: 700m/全幅: 210m/全高: 250m 固定兵装: 兵装スロットL×1/M×1/S×2

対ネージリンス決戦用の艦船建造計画「プランR」にお いて建造された3種の艦艇のうち、決戦前に完成した唯 一の戦艦。プランRの正体は新造戦艦開発計画を隠れ蓑 とした敵居住惑星に対する衛星落下作戦であり、バウー ク級は計画偽装の為に二重設計が為されている。デオド ラ委員の指示により特装艦隊向けとして設計されたこの 艦艇は、表向きの仕様とはまったく性能が異なり、火力 をはじめとしたほぼ全てのジェネレーター出力を、大出 力指向性デフレクターへと割り当てる設計とされた。





オルジアール級

DATA

全長: 720m/全幅: 240m/全高: 240m 固定兵装: 兵装スロットL×1/M×2/S×1

セグェン・グラスチが対カルバライヤ決 戦のために開発したネージリンス国唯一 の戦艦。カルバライヤの戦艦と比べて速 力や機動力は高いが、火力面でやや劣っ ている。ネージリッドから技術供与され たパーティクル・リデューサー(粒子拡 散システム) の搭載により、威力は低い が命中率の高い攻撃が可能となっている。 ■デザイン画



■艦船ブリッジデザイン/ネージリンス



▲Lサイズ

直線的構造物で構成さ れたブリッジ内部。大 型艦では区画が担当ご とに切り分けられてい る。さらに、AIによる 自動制御装置が搭載さ れているため、クルーは少なめになっている。



▼Sサイズ



■艦船ブリッジデザイン/ネージリッド



▲Lサイズ

艦船の外観と同様に、 無駄が無く、最先端を イメージさせる流麗な フォルムのブリッジ内 部。高い技術力を擁し ており、大型艦でもブ リッジクルーの数は少 なめになっている。

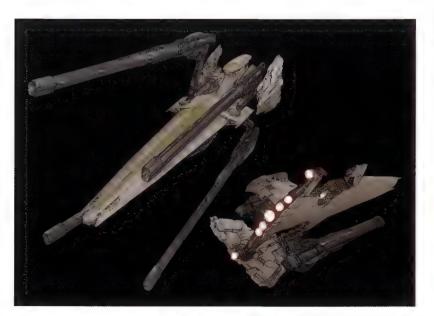




▲Mサイズ



■■オボネイラ級



■デザイン画

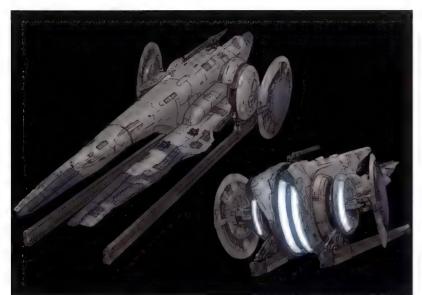
DATA

全長:1700m/全幅:550m/全高:660m 固定兵装:マスドライバーキャノンLL Lv.2×1/Lv.1×3、リニアカノンS Lv.3×1

ネスカージャ政府所属の軍艦の中で、最大の攻撃力を誇 る艦船。円筒型の艦体を囲むように、計6基のムーバブ ル・レールキャンを搭載している。ムーバブル機構はス ライド式可動との併用により、大型レールキャノンの発 射反動を大きく減殺することが可能。艦体装甲にはディ ゴマ装甲が使用されており、防御性能も高いものとなっ



デディエイラ級



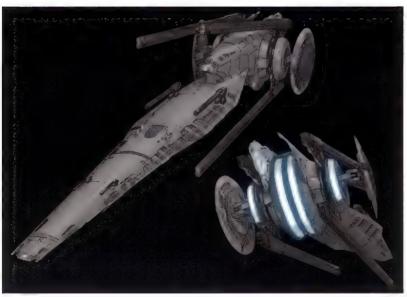
全長: 910m/全幅: 330m/全高: 300m DATA 固定兵装:マスドライバーキャノンLL Lv.1×1、レールキャノンM Lv.3×1、リニアカノンS Lv.2×1

> ネスカージャ反政府組織の旗艦で、防御能力と航行能力 に秀でる。アッドゥーラより提供された高性能のレー ダー管制システムにより艦隊指揮能力も高い。なお、有 事の際には移動型司令本部として機能するため反政府組 織リーダーの愛艦と捉えられているが、実際に乗艦して いるのはその影武者である。そのため、対外的にはその 影武者がリーダーと認知されているようだ。



■デザイン画

■■マグリブ級



全長: 1350m/全幅: 350m/全高: 360m 固定兵装: レールキャノンM Lv.3×4、リニアカノンS Lv.2 DATA

> アッドゥーラ教国による多大な援助を得て開発が進めら れ、完成したネスカージャ反政府軍の戦艦。武装は4門 の大型レールキャノンに加え、アッドゥーラ教国からも たらされた重力圏生成砲(威力はアッドゥーラ軍用の半 分程度なスペック)を1門搭載している。光学兵器より も射出速度面で劣る電磁投射砲のデメリットを重力圏生 成砲で補っている。



■デザイン画



■艦船ブリッジデザイン/ネスカージャ

【Lサイズ 艦船の出自は大マゼラン連邦の 型落ちだが、勢力毎に改修が行 われているため、ブリッジのデ ザインも独特のものとなってい 艦船と比べやや狭い。



▲Mサイズ



▲Sサイズ

■【グン・ゼム級



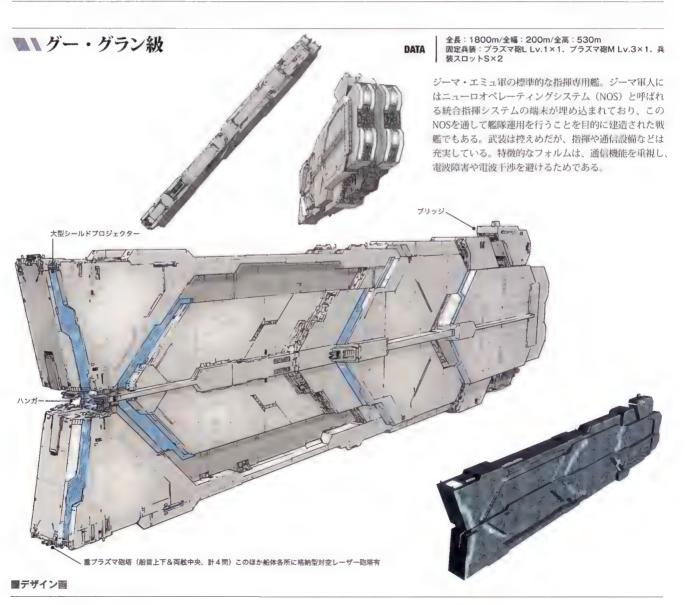
全長:1050m/全幅:450m/全高:210m 固定兵装:マスドライバーキャノンLL Lv.1×1、レールキャ ノンM Lv.2×2、リニアカノンS Lv.3×2

DATA

ネスカージャ政府のリーダー、アグリス・バゼゼが乗艦 する戦艦。単艦での戦闘能力は低いが、船体の8割以上 にディゴマ装甲が使用されており、防御能力、航行能力 が高い。兵員下降用のHLV10基を搭載しており、旗艦 任務に特化した揚陸指揮艦の機能も持ち合わせている。

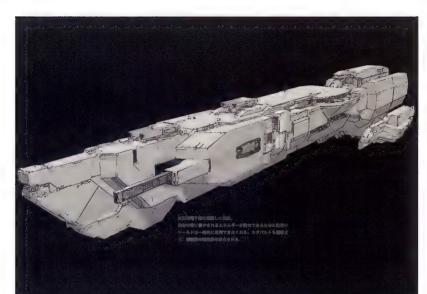


■デザイン画



ロンディバルト連邦国

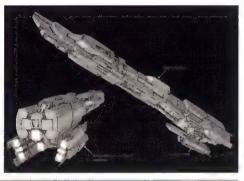
~ ネビュラス級



全長: 1300m/全幅: 260m/全高: 200m DATA 固定兵装: 拡散プラズマ砲L Lv.1×2、プラズマ砲L Lv.2×1、 プラズマ砲M Lv.3×2

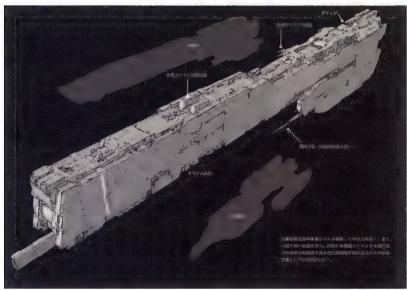
> オーダーズなどをはじめとするロンディバルト軍の主力 として長年愛用されてきた戦艦。火力・機動性・耐久性・ レーダー管制などすべての面で優れており、艦載機搭載 能力も持ち合わせている。銀河連邦の中でもっともジー マ・エミュの技術の影響が大きい艦で、重力慣性制御に よる姿勢制御が可能である。大型陽電子砲を搭載してい るが、発射には膨大なエネルギーを必要とするため、一 時的に艦首シールドが使用できなくなる。





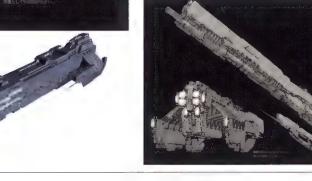
■デザイン画

■▼ゼスカイアス級



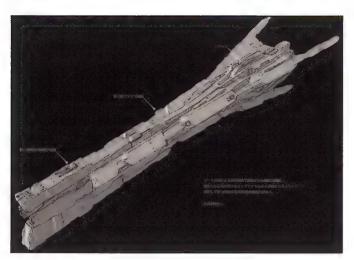
全長:2400m/全幅:200m/全高:420m 固定兵装:プラズマ砲L Lv.3×2、プラズマ砲M Lv.3×2、メ テオプラズマ×1 DATA

> ジーマ・エミュの技術を受けてヤッハバッハとの戦闘を 前提に設計された大艦巨砲主義の象徴といえる戦艦。火 力はもとより、あらゆる面で高い性能を持つ。戦闘時に は両舷後方に装備された陽電子砲塔が展開する。戦艦と して運用されてはいるが、実質的には銀河連邦の科学の 粋を結集した超大型陽電子砲を運ぶための移動要塞とし ての側面が強い。



■デザイン画

■ グランカイアス級



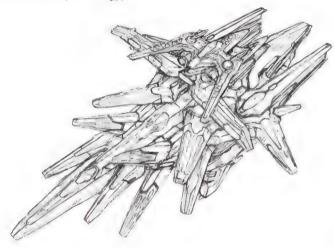
■デザイン画

全長: 3000m/全幅: 1400m/全高: 600m DATA 固定兵装:拡散プラズマ砲L Lv.2×1、プラズマ砲L Lv.3×2、プラズマ砲M Lv.3×1、ハイストリームブラスター

ヤッハバッハとの決戦に向け、デクレマン議長の指示に より8年の歳月を掛けて建造されていた巨大戦艦。極秘 に建造する為にオーダーズはこの艦艇の建造予算は計上 せず、様々な分野の予算に少しずつ上積みする形で偽装 していた。ロンディバルト系艦艇としては初めての搭載 となるハイストリームプラスターをはじめとして、量産 性を無視したワンオフ機的設計が為されており、まさに 大マゼラン全ての旗艦として相応しい艦艇となっている



■【ヴェルティー二級

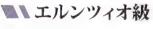


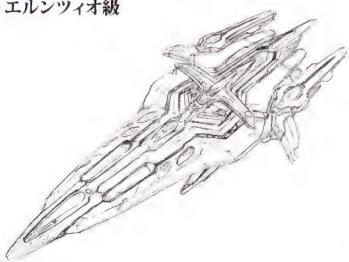
全長:1100m/全幅:590m/全高:350m 固定兵装:兵装スロットL×1/M×2/S×2 DATA

対外的軍事力を示すため、大マゼラン統一時に設計され たオズロッソ財団の新型戦艦。ミサイルや大砲などと いった重兵装を扱えるよう、エンジン出力が高められて いる。その結果、兵装などの多彩なカスタマイズが行わ れても安定した性能を発揮する艦艇となっている。



量デザイン画





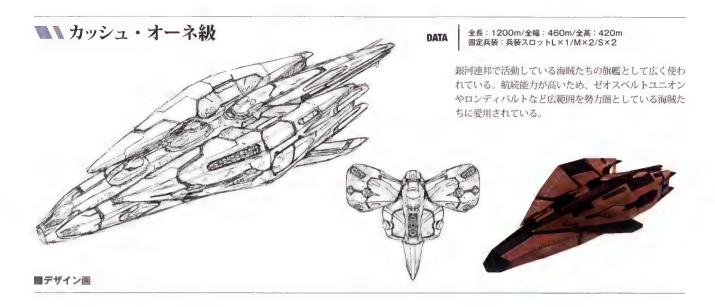
全長:970m/全幅:470m/全高:190m 固定兵装:兵装スロットM×3/S×2

DATA

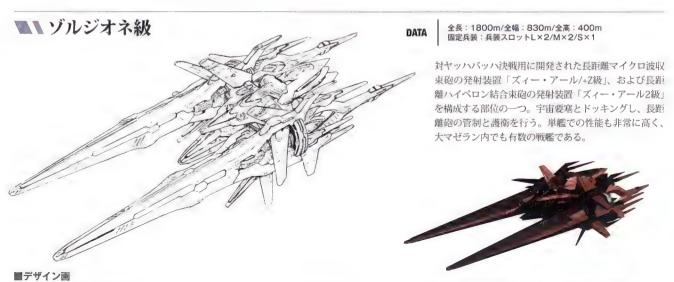
エンデミオン軍の標準的な戦艦。他国の戦艦に比べて航 行速度が速く、巡洋艦並とも言われる。その一方で艦体 が軽いため、中~小の武装しか装備できず、戦闘能力と しては低めである。決戦用としては力不足が指摘されて いるため、多数のエルンツィオ級で艦隊を編成し、国内 紛争や海賊の撃退などに用いられることが多い。



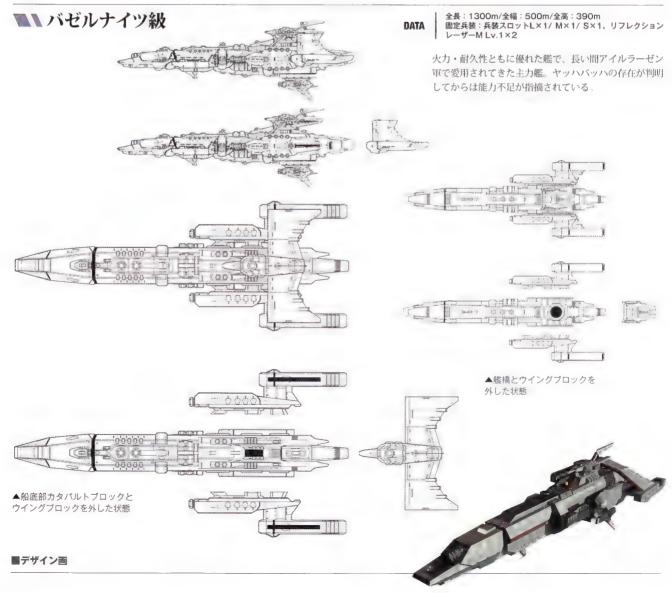
■デザイン画



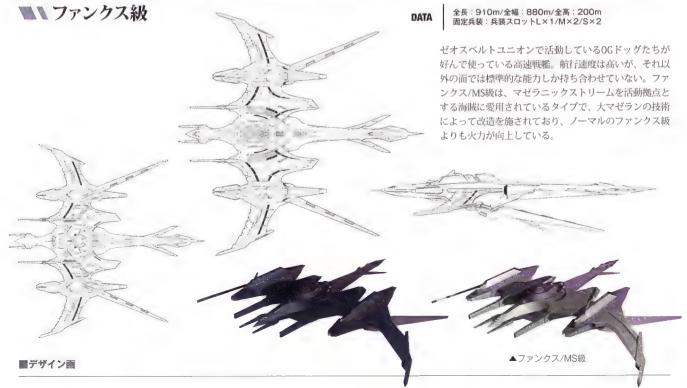


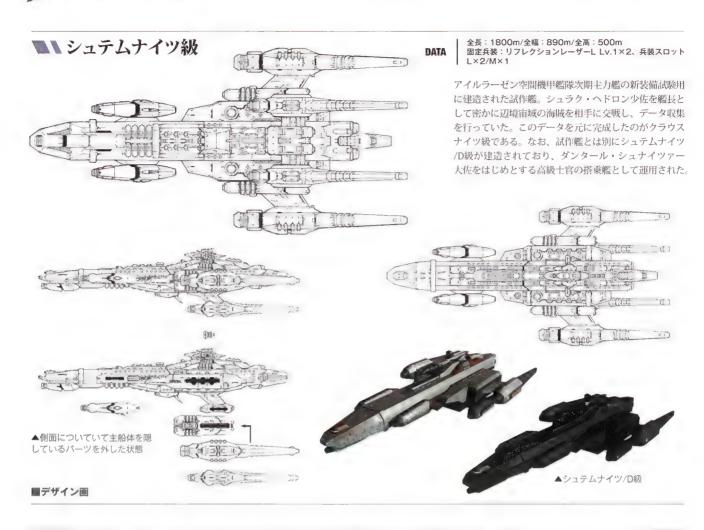


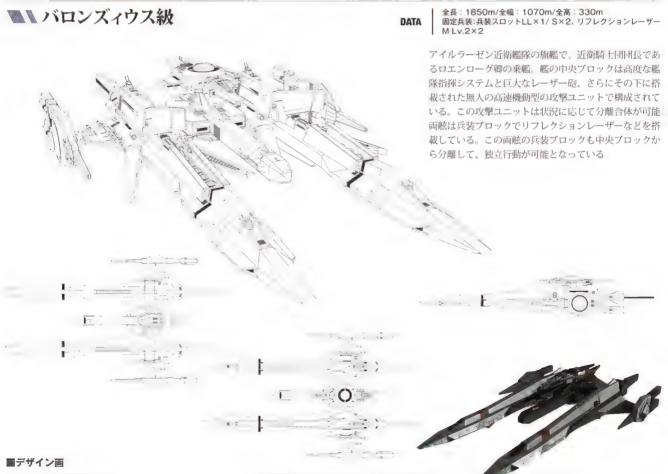






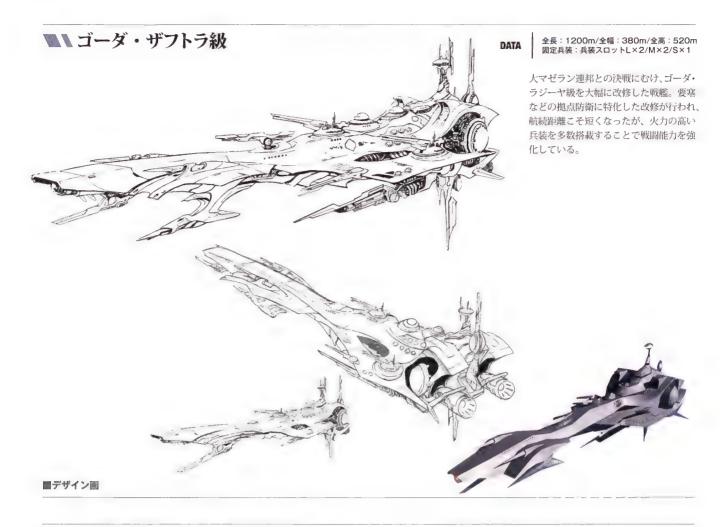














DATA

全長: 1200m/全幅: 380m/全高: 550m 固定兵装: 兵装スロットL×1/M×2/S×2

アッドゥーラ教国で一般的に配備されているバランスの とれた主力戦艦。アッドゥーラのテロリストたちも旗艦 として使用することがある。

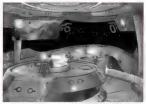




↓Lサイズ

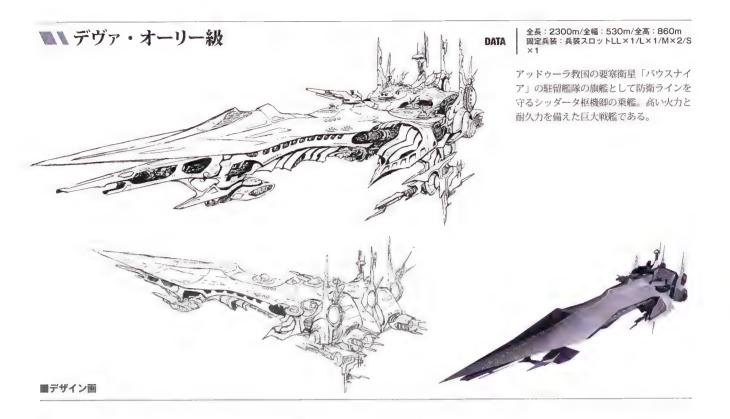
艦船の外観と同様に、 他の大マゼラン銀河の 他の大マセラン誠別の 勢力とは一線を画した 意匠となっているブ リッジ内部。そのク ルーは、教皇によって 特認を与えられた特定 の者のみで構成されて





▲Mサイズ











■■ジン・グルフ級 バル・グルフ級

(な近短 ▷

北山東京東京-704 15

全長:6000m/全幅:1700m/全高:2300m 固定兵装: $クラスターミサイルS\times2/クラスターミサイルM×1/$ 対空クラスターレーザー $M\times1/$ 対空クラスターミサイル $M\times1$ DATA

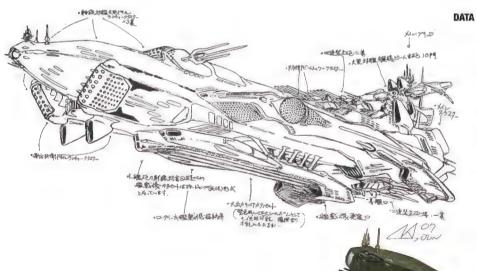
本語を成されて (左近船) · 7.田科科1634>>2 01171425 · 19/0-207- 1929

常に皇帝艦の左右に随伴する近衛艦。皇帝艦は不沈とい う思想から、兵装はジン・グルフ級は左舷のみ、バル・ グルフ級は右舷のみという非シンメトリーデザインと なっている。万が一の際にはジン・グルフ級とバル・グ ルフ級の両艦でボイドゲートを生成し、皇帝艦を逃すこ とを使命としている。しかし、それに艦自体が耐えられ ないため、ボイドゲート生成後は自壊してしまう。



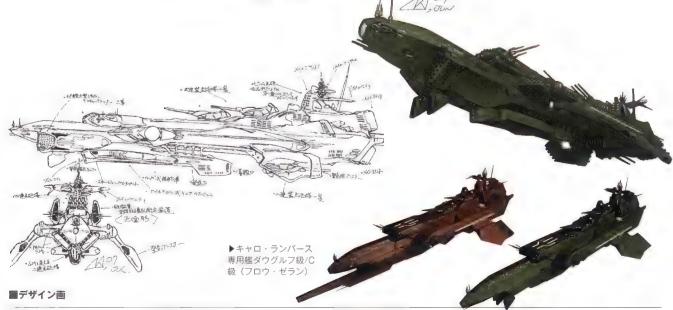
■■ダウグルフ級

■デザイン画



全長: 2250m/全幅: 760m/全高: 640m 重食・2c30III/主備・760III/主備・640III 固定兵装:兵装スロットLL×1、クラスター ミサイルM Lv.3×2/クラスターミサイルS Lv.3×1、対空クラスターレーザーS Lv.1 ×1 ※対能レーザーL×1/対能レーザーM ×2/対能レーザーS×1/対空パルスレーザー ×1(ライオス艦)対艦レーザーLL×1/連装 連射対艦レーザーL×1/クラスターミサイル S×2/クラスターミサイルM×1(キャロ艦)

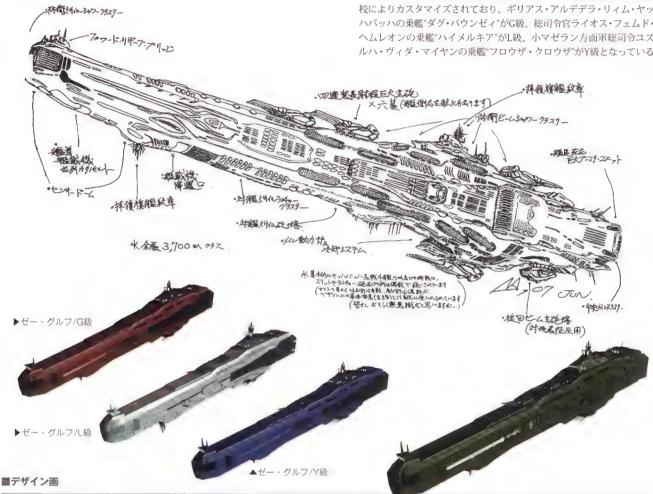
ヤッハバッハ帝国の高位仕官に与えられ る主力戦艦。ヤッハバッハの技術を惜し げなく注ぎ込まれた艦で、小マゼランの 艦隊ならば1隻で壊滅させるほどの性能 を持っている。なお、ヤッハバッハ士官 となったキャロ・ランバースの乗艦とも 言われるダウグルフ/C級は、艦底に大 型ビーム砲を装備 全長が2500mとや や長くなっている。



■ ゼー・グルフ級

全長:3700m/全幅:560m/全高:920m 固定兵装:対艦レーザーLL×1/連装連射対艦レーザーL×1/クラスターミサイル $S \times 2/2$ クラスターミサイルM×1 DATA

皇帝の勅命を受けて上級将校が拝領し、宙域艦隊(テリトリアルフリー ト)旗艦として宙域支配、監視の為に使用される大型戦艦。拝領した将 校によりカスタマイズされており、ギリアス・アルデデラ・リィム・ヤッ ハバッハの乗艦"ダグ・バウンゼィ"がG級、総司令官ライオス・フェムド・ ヘムレオンの乗艦"ハイメルキア"がL級、小マゼラン方面軍総司令ユズ ルハ・ヴィダ・マイヤンの乗艦"フロウザ・クロウザ"がY級となっている。



■■ゼオ・ジ・バルト級

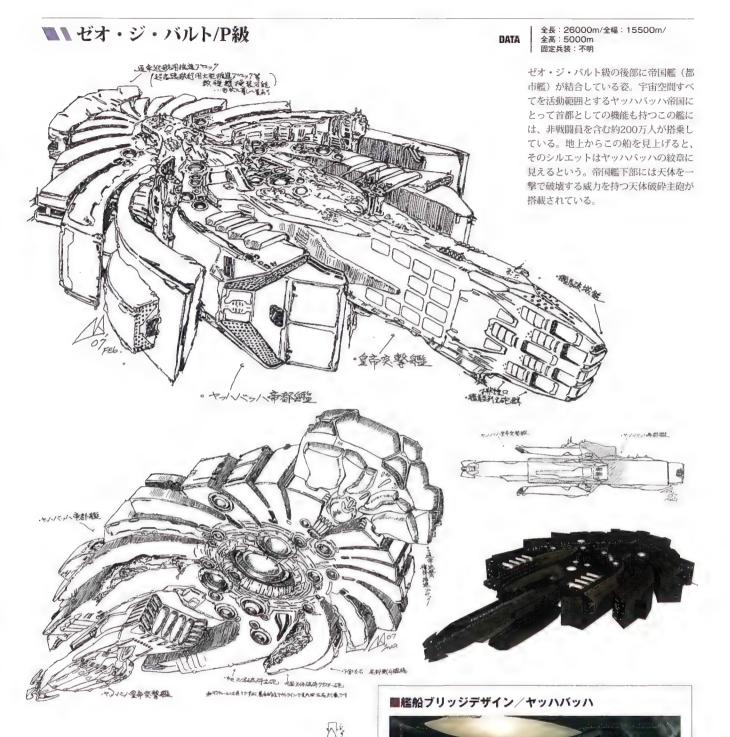
全長: 16000m/全幅: 5000m/全高: 5000m 固定兵装: 対艦レーザーLL×4/ハイストリームブラスター DATA

地位地域的村村下的 · 澳口直至100m 展記包 一次成城盆 金色爱型千堰 。四連各州主电 。終局破城遊 破城健太澈交为依翠江、 (一次級級優大服果の飲業に、 グラス、後盛行及作用で、中央の 終める後級選集で東出し、 一次経行機ない、ひはタイプスフェアを 安全に打交合く、



ヤッハバッハ帝国の威信を形にしたと形容される皇帝の 専用艦。現在確認されている全宇宙最大の艦船で、左右 に展開する計8門の大口径の主砲を搭載。さらに艦首は 終局破壊槌が装備されており、これを使用してダイソン 球の破壊に成功した。

■デザイン画



▲Lサイズ

大マゼラン銀河内の勢力のものとは 異なる、非常にシンブルな構造のブ リッジ。同勢力の艦船は大型のもの がほとんどだが、ブリッジに配置さ れるクルーはごくわずかである。

■デザイン画

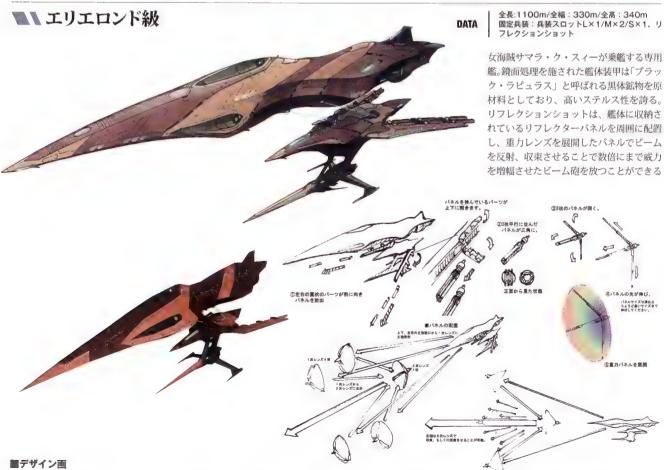
・変用ドック (例は451) **

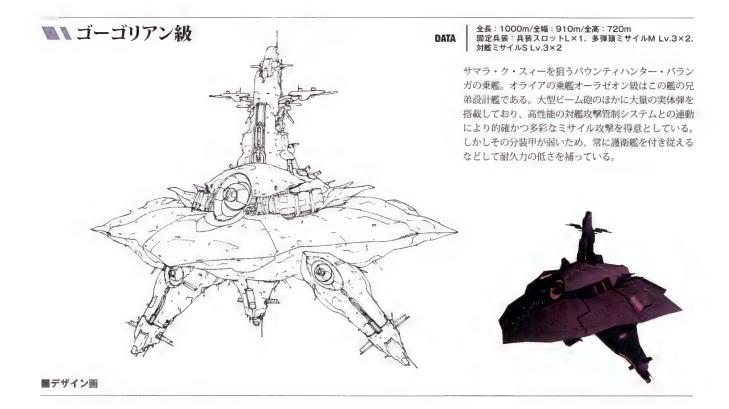
也大家教育的人才(在石井四里)

·天体正成中主心色(林宁里五次餐用)





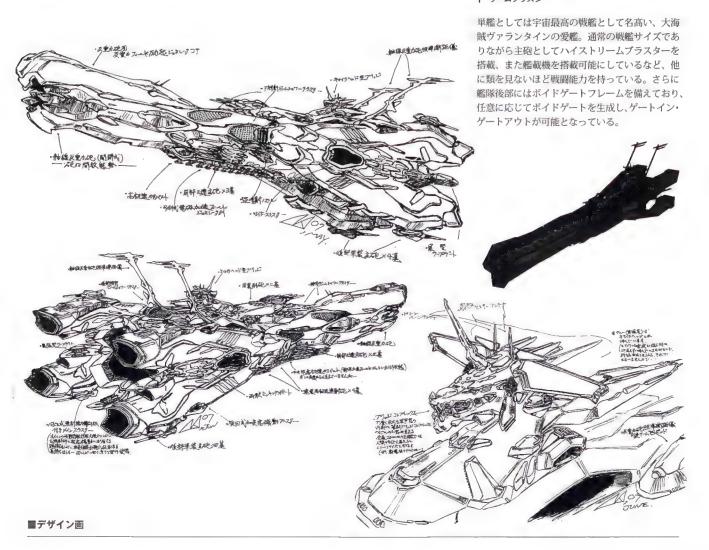






DATA

全長: 2200m/全幅: 550m/全高: 700m 固定兵装: 兵装スロットLL×1/L×1/M×2、ハイスト リームブラスター









DATA 全長:

全長:460m/全幅:125m/全高:55m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×2

カルバライヤ軍で一般的に運用されている軽巡洋艦で、衝角のような艦首を持つ。 バウズ級ほどの火力は有していないため、 軍事行動の際は打撃艦としてよりも制宙 権の確保や維持などの役割を期待されて いる。

■デザイン画

カルバライヤ星団連合 Archive & Glossory 無限航路 設定資料集

■■バウズ級

DATA

全長:630m/全幅:190m/全高:90m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×1

戦艦クラスの火力を持つカルバライヤ軍の巡洋艦。艦載機搭載能力も持つバランスの良い艦で、輸送艦の護衛や周辺宙域の哨戒など、様々な任務に使われている。なお、D級は「グアッシュ海賊団」の生き残りであるダタラッチの乗艦。G級は同海賊団の本拠地「くもの巣」守備艦。VS級はユーリに破れた「スカーバレル海賊団」の幹部バルフォスが、リベンジするために用いた艦で、それぞれバウズ級を改造し火力などが強化されている。



■ 1バゥズ2級

DATA

全長:650m/全幅:190m/全高:90m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×1

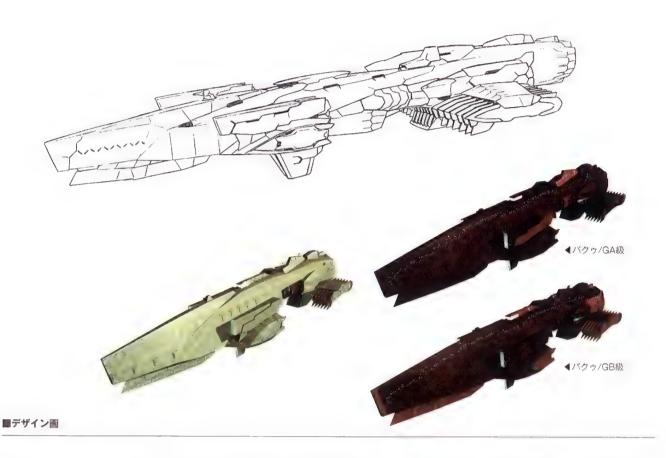
カルパライヤ頂がネージリンスとの決戦に向け、パゥズ 級を全面的に改修した艦艇。他勢力からの技術提供を受 けて、レーダーや火器管制システム、対空能力などが強 化されている。

■ バクゥ級

DATA

全長:550m/全幅:170m/全高:140m 固定兵装:兵装スロットM×2、対艦ミサイルS Lv1×1

商船や貨物船などの護衛に使用されている民間の大型護衛艦。機動力 と耐久力の高さを買われてカルバライヤ軍にも採用されている。なお、 GB級は「グアッシュ海賊団」の海賊が使うタイプで、旗艦のほかに 哨戒や護衛などに使われている。GA級はGB級のアッパーバージョン 艦で、海賊団の幹部に愛用されているタイプである。

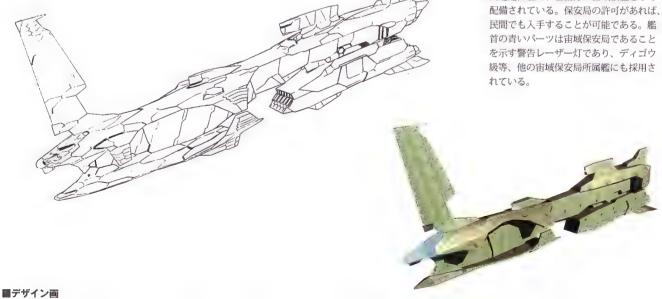




DATA

全長: 400m/全幅: 60m/全高: 155m 固定兵装: 兵装スロットM×1/S×2

カルバライヤ宙域保安局で使われている 高速巡洋艦で、警備隊の宙域旗艦として 級等、他の宙域保安局所属艦にも採用さ れている。

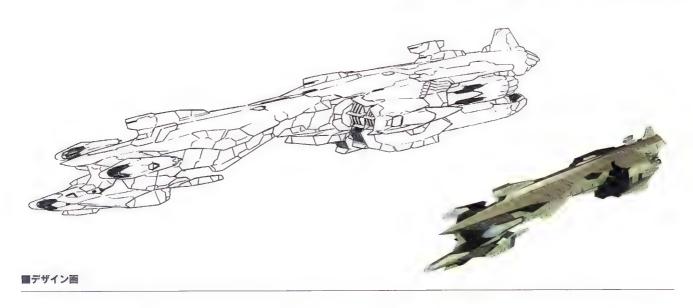


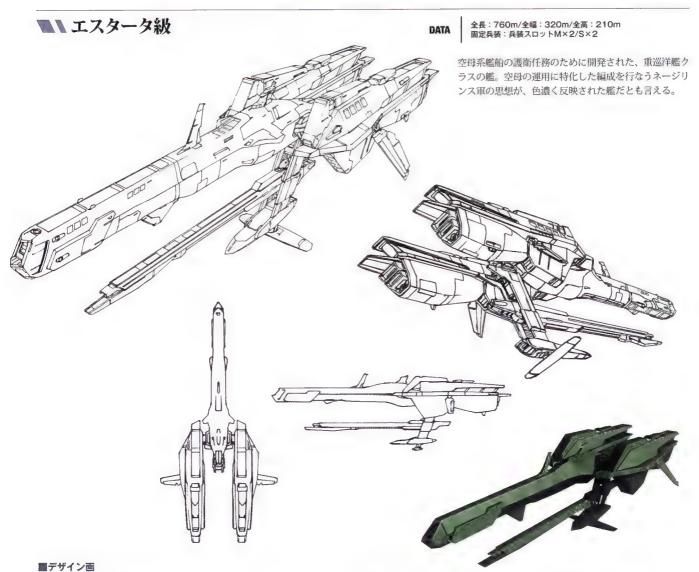
■ ディゴウ級

DATA

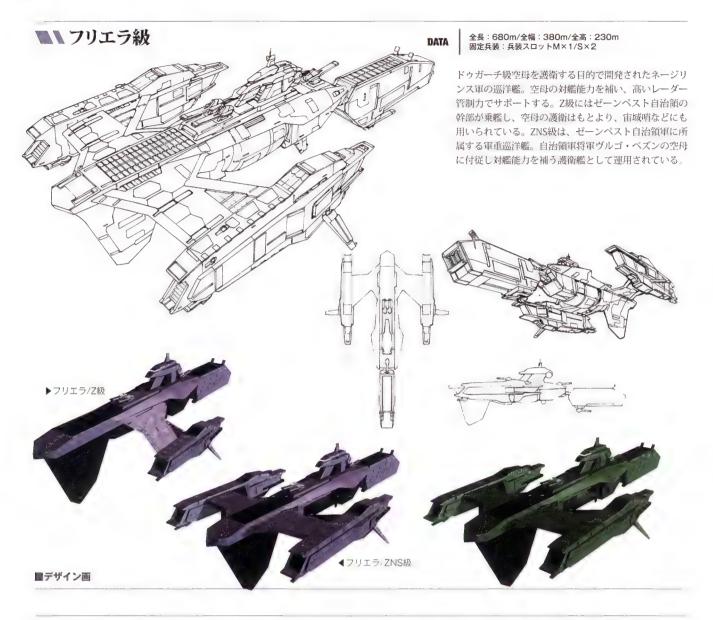
全長:580m/全幅:140m/全高:110m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×1

カルバライヤ宙域保安局の旗艦として配備されている艦艇。重巡洋艦 ではあるが、その火力は他の勢力の戦艦にも匹敵する。なお、その艦 船設計図はグアッシュ海賊団により民間などに流出してしまった。









■▼グワバ級



 DATA
 全長:640m/全幅:250m/全高:160m

 固定兵装:対艦ミサイルM Lv.2×2/対艦ミサイルS Lv.2

 ×1/兵装スロットS×1/ミサイル斉射 Lv.1

ネスカージャ政府軍の技術を活かした実体弾装備の巡洋 艦。電磁投射砲の弱点である対空迎撃能力の低さを多数 のミサイル砲で補い、斉射などによるミサイル攻撃に特 化した艦である。



■デザイン画

*** ゲイオス・ジン級



■デザイン画

全長:920m/全幅:550m/全高:175m DATA 固定兵装: プラズマ砲L Lv.1×1、ブラズマ砲M Lv.2×1、兵 装スロットS×2

ジーマ・エミュ艦隊で前衛を担う攻撃主体の巡洋艦。左 右非対称のフォルムをした巡洋艦だが、限りなく戦艦に 近い能力を持っている。豊富な武装により高い戦闘力を 誇るが、攻撃に偏重した設計であるため防御力が低い。 指揮艦をはじめとする後衛と連携を図ることで、初めて 効果的な戦術を展開することが可能となる。



| デュエル・ジン級

全長:500m/全幅:220m/全高:95m 固定兵装:プラズマ砲M Lv2×2、兵装スロットS×2 DATA

ジーマ・エミュ軍の標準的な軽巡洋艦。戦闘指揮艦の NOS (ニューロ・オペレーティング・システム) による 運用を前提にしているためか、乗員数は非常に少ない。 左右に伸びた艦首には、それぞれ軽プラズマ砲が搭載さ れている。



目デザイン画



■艦船ブリッジデザイン/ジーマ・エミュ



艦船の出自は大マゼラン連邦の 型落ちだが、勢力毎に改修が行 われているため、ブリノジのデ ザインも独特のものとなってい る。ブリッジスペースは他国の 艦船と比べやや狭い。



▲Mサイズ



▲Sサイズ

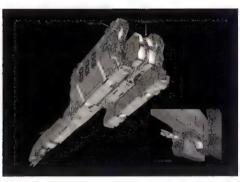
リーガル級



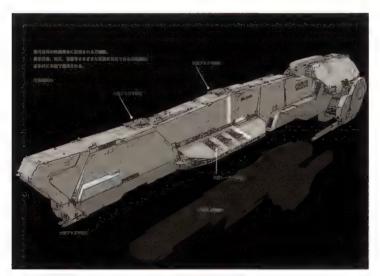
 DATA
 全長: 620m/全幅: 125m/全高: 115m

 固定兵装: ブラズマ砲M Lv.2×2、兵装スロットS×2

特務機関ENRの一般士官に配備される軽巡洋艦。基本的 に単艦で運用され、資源調査、制圧、警備など様々な任 務に対応できる高性能な万能艦である。艦後部の左右に は補助エンジンを搭載した兵装ブロックで、速力を高め るのに一役買っている。また、船底にはカタパルトがあ り、少数ではあるが艦載機の搭載も可能である。



■■リーガルドレス級

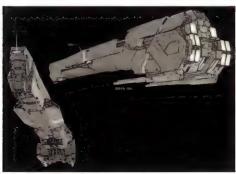


DATA 全長:970m/全幅:160m/全高:185m 固定兵装:ブラズマ砲M LV3×2、兵装スロットS×2

特務機関ENRの高官に配備される巡洋艦。形式名称からリーガル級のアッパーバージョンに思われがちだが、共通部分はほとんどない別の艦艇である。ただし、リーガル級と同様に様々な任務に対応できる万能艦で、火力や装甲が大幅に強化されている。反面、リーガル級に比べるとわずかだが速力が劣っている。また船首にカタパルトを有しており、艦載機運用能力も持ち合わせている。



▼Sサイズ



■デザイン画

■艦船ブリッジデザイン/ロンディバルト





▲Mサイズ

機能面に特化し、整然とした感じのあるブリッジ内部。 開発時にジーマ・エミュの技術を応用したためか、ブリッ ジクルーは他国と比較して少なめになっている。

■■オーソンムント級



全長:605m/全幅:165m/全高:65m 固定兵装:ブラズマ砲M Lv.2×1、兵装スロットS×4

ロンディバルト連邦軍各所に配備されている一般的な軽 巡洋艦。特筆した性能は持ち合わせていないが、信頼性 は高い。用途を選ばない汎用性があり、様々な任務に使 われている。



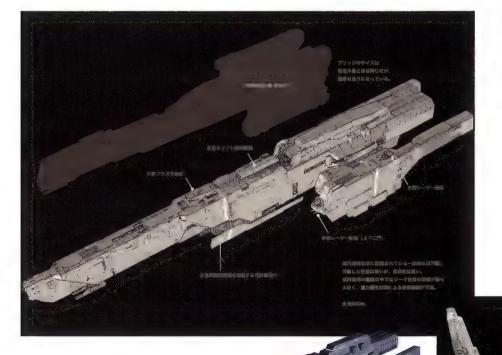


■■マハムント級

DATA

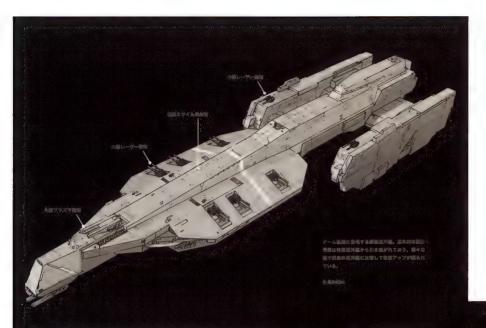
全長: 750m/全幅: 145m/全高: 130m 固定兵装: プラズマ砲M LV2×2、兵装ス ロットS×2

ロンディバルト軍の各部隊に配備されて いる一般的な巡洋艦。突出した能力はな いが信頼性の高く、旗艦として国内外で 運用されている。ロンディバルト軍の中 で最もジーマ・エミュの影響が大きい艦 で、プラズマ砲や重力制御による姿勢制 御など高度な技術が採用されている。



■デザイン画

■【バクティオ級



 全長:860m/全幅:290m/全高:150m

 固定兵装:ブラズマ砲M Lv3×2、兵装スロットS×2

大マゼランおよび対ヤッハバッハとの決戦に向けて開発された新型巡洋艦。基本的な設計思想はベースとなったマハムント級から引き継いではいるが、開発過程において新たな設計も取り込まれている。 旧来の巡洋艦に比べ、様々な面で高い性能を実現した艦である。

アリーデン級

■デザイン画

DATA 全長:890m/全幅:450m/全高:270m

 固定兵装:兵装スロットL×1/M×1/S×2

対ヤッハバッハ酸に向けて開発された重盛洋艦。ヴィリオ・エンデミオン級を護備する形で編成されることが多い。通信機能や索敵範囲は、大マゼランで領一の高さを誇り、無鑑として連用されることもある。さらに、ヴィリオ・エンデミオン級と同様の新合金を装甲に用いており、対指向性ビーム兵器用の重力下防御システム(デフレクター)なしでも一定の光学式兵器に耐え得る。

■ ゼッフィーロ級



DATA

全長: 940m/全幅: 240m/全高: 210m 固定兵装: 対艦ミサイルL Lv.3×2、兵装ス ロットM×1/S×1

エンデミオン大公国において、対ヤッハ バッハ用に建造されたミサイル巡洋艦。 巡洋艦でありながら戦艦と遜色のないレ ベルの攻撃力を備えており、また戦艦よ りも高い速力と装甲を誇る高性能な艦艇 である。T級は、エンデミオン大公国第 ・王子トリトロ・エルルナーヤの乗艦。 機動力と旋回能力が高められており、そ れを活用したトリッキーな戦い方を得意 としている。

■ ベートリア級

DATA

全長:850m/全幅:250m/全高:210m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×2

オズロッソ財団が建造・運用している重 巡洋艦。主に資源採掘惑星へ派遣されて いる。高性能センサーや解析装置などが 搭載されており、高い探査能力を持って いる。戦闘能力も高く、特に対地攻撃に おいては強襲揚陸艦並みの性能がある。 船体下部には円盤状の磁気発生装置が備 えられ、地表殲滅線「サーフィスブラス ト」の発射口として用いられる。 ■デザイン画

11ミュラ級



DATA

全長: 700m/全幅: 580m/全高: 270m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×2

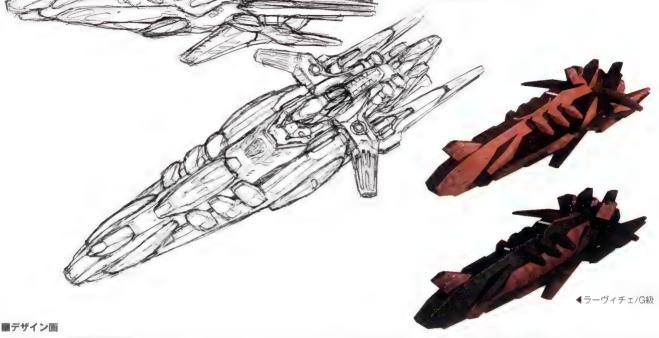
オズロッソ財団の私有軍が、財団の施設や艦船、要人の 移動警護などに使用する艦船。戦闘能力と速力が非常に 高い艦であるだけでなく、海賊対策として対空迎撃能力 が強化されている。



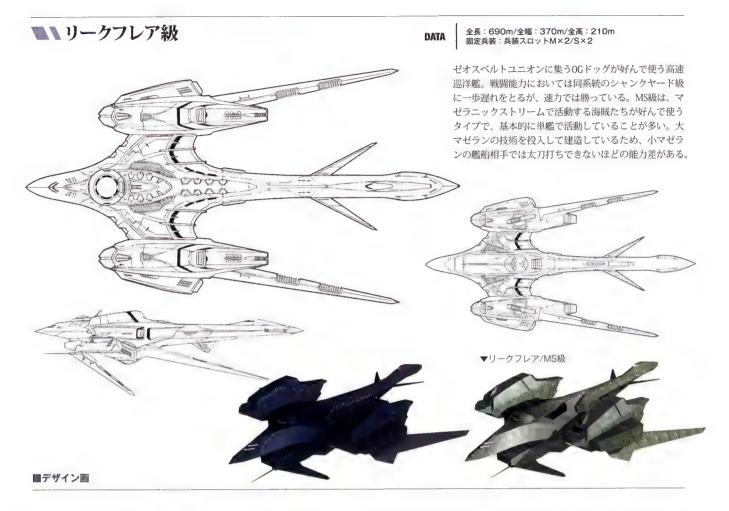
■ ラーヴィチェ級

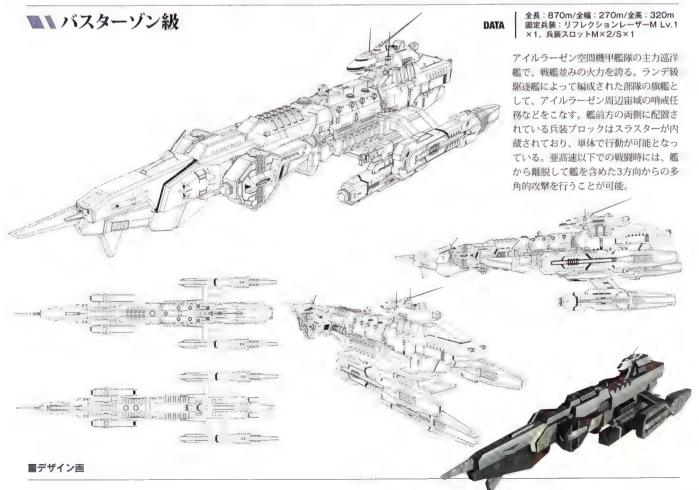
全長:620m/全幅:290m/全高:210m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×2 DATA

国防用として広く運用されているエンデミオン大公国軍 の軽巡洋艦。主に首都星周辺宙域の哨戒任務に就いてい る。G級は、少年期のギリアスが小マゼラン銀河の航海 に使用していたタイプ。強さにこだわった改造を行った ため、ベースとなったラーヴィチェ級を遙かにしのぐ火 力と機動力を備えている。

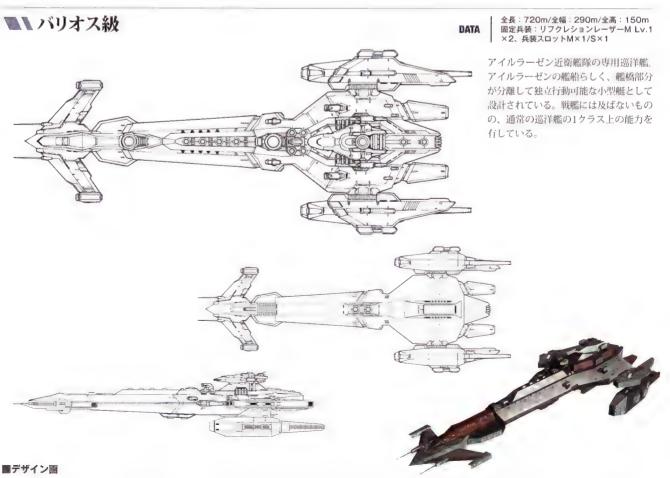


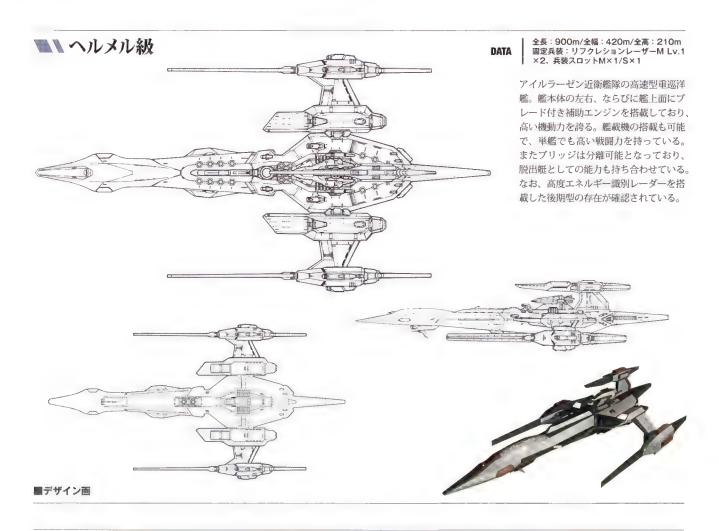


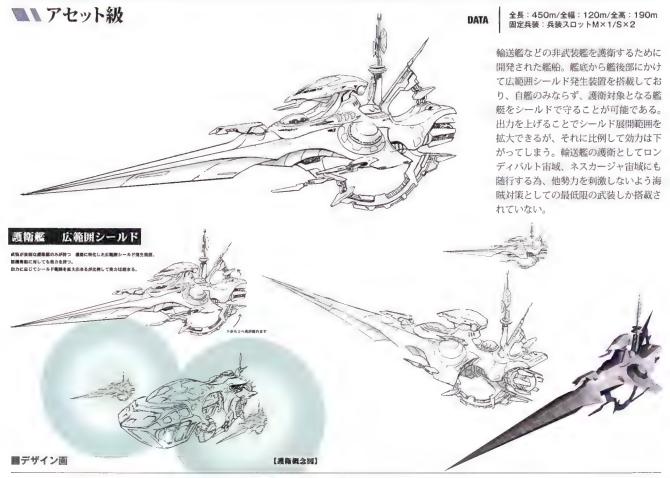


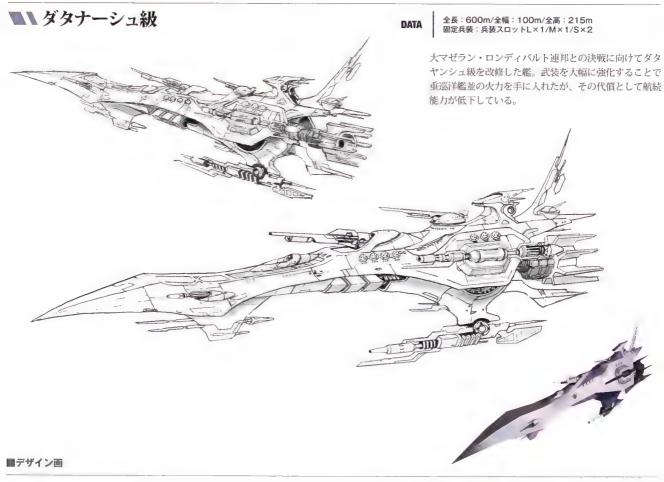


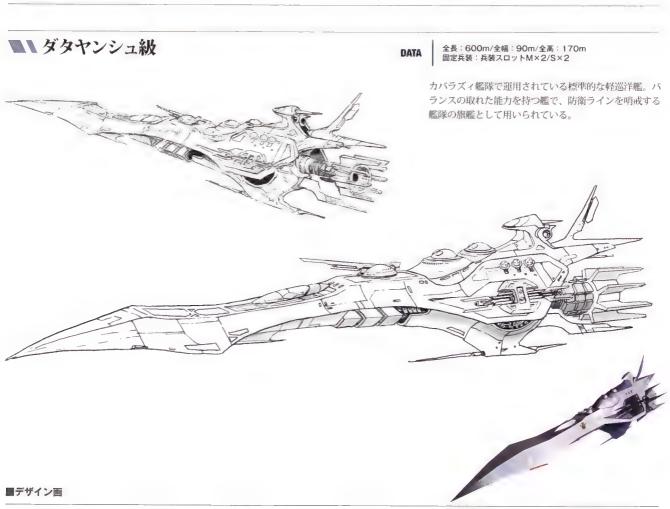


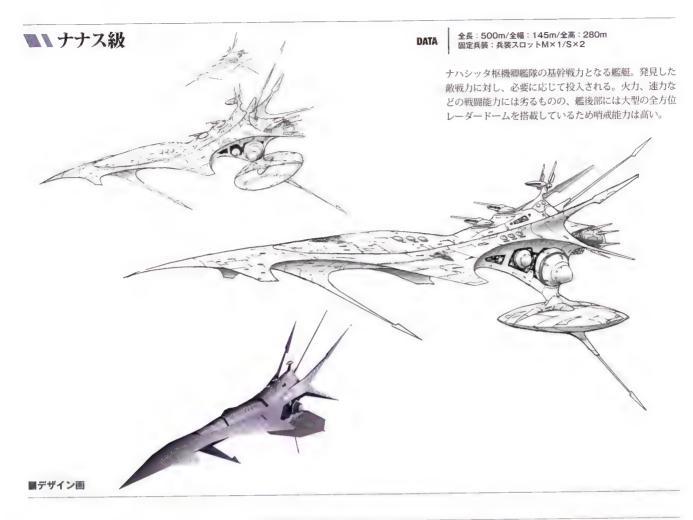


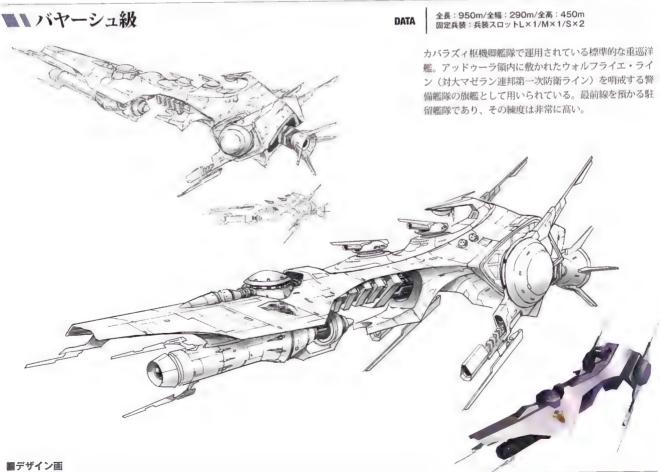










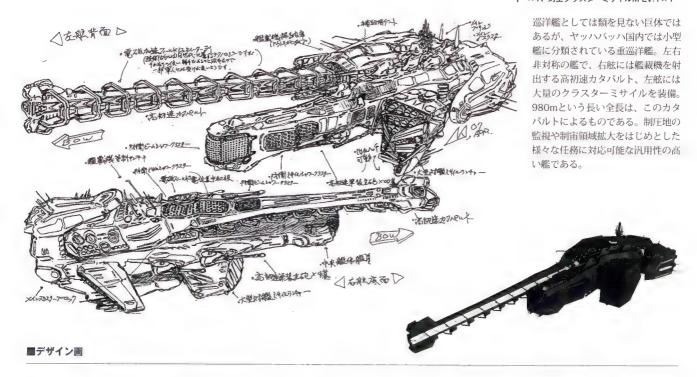




■■ダルタベル級

DATA

全長:980m/全幅:490m/全高:295m 固定兵装:兵装スロットL×1、クラスター ミサイルM Lv.2×1、クラスターミサイルS Lv.2×1、対空クラスターレーザーM Lv.1 ×1、対空クラスターミサイルM Lv.1×1









■ アルク級 ジュノー級



 DATA
 全長:320m/全幅:140m/全高:90m(アルク級)

 全長:310m/全幅:120m/全高:70m(ジュノー級)

 固定兵装:兵装スロットM×1/S×1

民間の輸送船を改修したジュノー級は、元が輸送艦ということもあり、速度とペイロードに優れる。ただし、船体の耐久力や戦闘能力には難があり、戦闘に適しているとは言い難かった。一方、エルメッツァの標準的な駆逐艦であるアルク級は、ジュノー級の弱点であった耐久力の低さをモノコック構造にすることによって解消。搭載兵装は、すべてエルメッツァ軍のものが採用されている。



■デザイン画

■ アーメスタ級



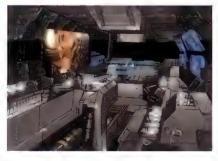
DATA 全長:360m/全幅:120m/全高:95m

 固定兵装:兵装スロットM×2/S×1

エルメッツァ中央軍が採用した最新鋭の駅逐艦。度重なる海賊の被害に対処するため、テフィアン級を改修した艦である。エルメッツァ中央軍が保有する駅逐艦の中では、もっとも高い戦闘能力を有している。



■デザイン画



■艦船ブリッジデザイン/エルメッツア

艦内のスペースが広いため、ブ リッジも艦船のサイズに適応し た広さと配置人員数を有してい る。機材の基本的な配置は、艦 船のサイズにかかわらずほぼ共 通となっている。

◆Lサイズ

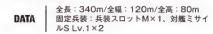


▲Mサイズ



▲Sサイズ

■ アリアストア級





■デザイン画

■ テフィアン級

全長:340m/全幅:100m/全高:70m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×2 DATA



■■ゾロ級

DATA

全長: 290m/全幅: 90m/全高: 44m 固定兵装: 兵装スロットM×1/S×2

カルバライヤ軍の下位士官に与えられる 標準的な駆逐艦で、鋭角的なシルエット をしている。国内外を問わず、様々な軍 事作戦に参加する。

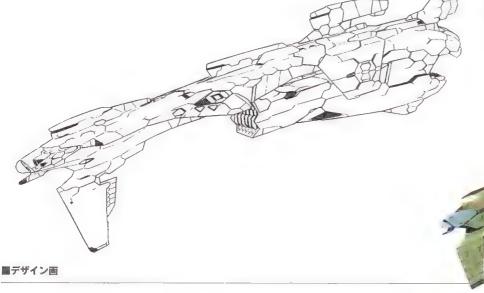
■デザイン画

■■シドゥ級

DATA

全長: 270m/全幅: 80m/全高: 110m 固定兵装: 兵装スロットM×1、兵装スロットS×2

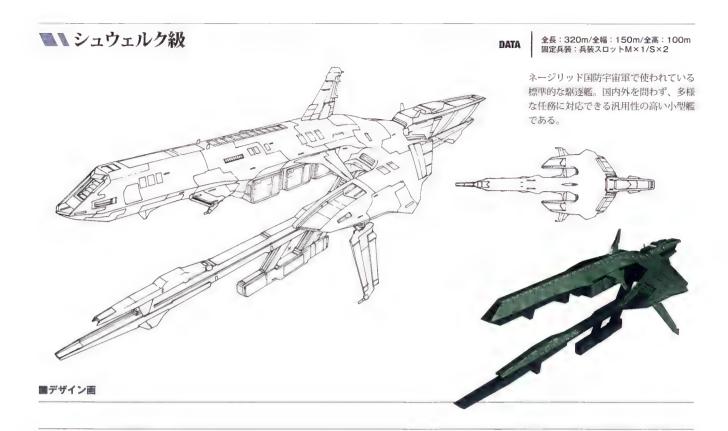
カルバライヤの宙域保安局が所有する高 速駅逐艦。主に宙域警備隊の旅艦として 配備されている。宙域保安局の許可が下 りれば、民間でも入手可能な艦船である。





タタワ級 1gg7/G級

主に輸送船や客船の護衛として同行する民間の小型艦船。 駆逐艦クラスの速度と火力を持っており、カルバライヤ 軍でも採用されている。G級は、グアッシュ海賊団が標 準的に用いているバリエーション艦で、多数の艦で民間 船を襲うため、世間から恐れられている。





■■リドウ級



DATA 全長:370m/全幅:110m/全高:70m 固定兵装:リニアカノンS Lv.2×2、対艦ミサイルS Lv.1×2

ネスカージャ政府軍の高速駆逐艦。小規模戦闘時における主力艦として用いられるほか、護衛や哨戒任務にも重用されている。船底に備えられた大型のリニアカノンのほか対艦ミサイルを搭載するなど、兵装は実体弾に偏っているが、攻撃能力は高い。また、ネスカージャ特有の特殊装甲が使われているため防御力も高くなっている。

■デザイン画

■■ママドゥ級



DATA 全長:

全長:350m/全幅:120m/全高:120m 固定兵装:リニアカノンS Lv.1×4

ネスカージャ反政府軍の中核をなす駅逐 艦で、ゲリラ活動に重用される。ヒット アンドアウェイ戦法に特化した設計で、 速力と機動力が非常に高い。また、船体 後部に搭載された実体弾兵装のリニアカ ノンは、基部が回転、または上下に移動 することであらゆる方向への砲撃が可能 となっている。

■デザイン画

■↓ジー・ジン級



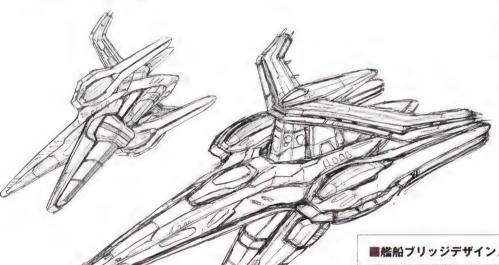
全長:320m/全幅:200m/全高:40m 固定兵装:プラズマ砲M Lv.1×2、兵装スロットS×1 DATA

> ジーマ・エミュ軍が運用する標準的な高速駆逐艦。艦首 に重プラズマ砲を搭載しており、駆逐艦としては高い火 力を持っている。クルーのインプラントコーダーと艦の 人工知能、センサー群とを直結して周囲の情報が得られ るため、ブリッジは視認を目的としない特殊なものと なっている。他国の人間が乗る場合は、人工知能がナビ をする全周型ホログラムスクリーンで管制を行う。



■デザイン画





全長:410m/全幅:180m/全高:170m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×2 DATA

エンデミオン大公国で運用されている駆 逐艦。オズロッソ財団の協力を得て完成 された艦であり、財団に蓄積された技術 が投入されている。最新技術が投入され ているわけではないものの、基本性能は 高く、おもに国内防衛用として運用され ている。

■艦船ブリッジデザイン/エンデミオン



∢Lサイズ

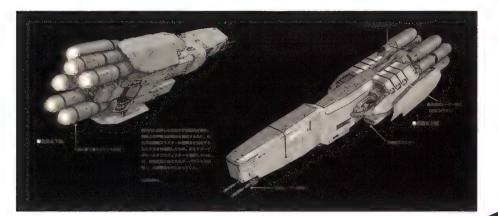
大マゼランの他国艦に 比べ、無骨なイメージ のブリッジ内部。艦船 サイズにかかわらず、 リイスにかかわらり、 正面に大型のパネルス クリーン、サイドにも スクリーンが配置され ている。



▲Mサイズ



バーゼル級

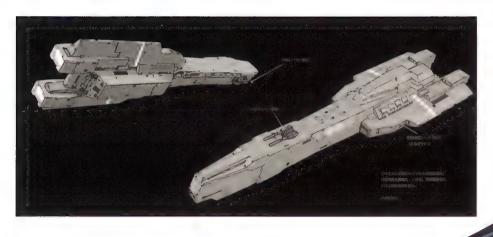


全長:340m/全幅:80m/全高:60m 固定兵装: ブラズマ砲M Lv.1×1、兵装スロットS×2 DATA

> 前時代に活躍した旧型の宇宙艦艇が母体 となった、ロンディバルト連邦内で使わ れている一般的な巡洋艦。艦後部に搭載 されている6基の亜高速エンジンはその 名残である。基礎設計が優れており、改 修が重ねられ現在でも様々なバリエー ション艦が運用されている。小型艦船の 中では傑作と評価が高く、民間にも広く 使用されている。

■デザイン画

11バーゼル2級



全長: 370m/全幅: 120m/全高: 50m 固定兵装: プラズマ砲M Lv.1×2、兵装ス ロットS×2 DATA

> 大マゼラン統一、そしてヤッハバッハと の決戦に向け、バーゼル級に大幅な改造 を施した最新鋭の駆逐艦。各ユニット部 を簡素化、小型化した結果、兵装を始め とするあらゆる点でバーゼル級を遙かに 凌駕する性能を手に入れた艦である。

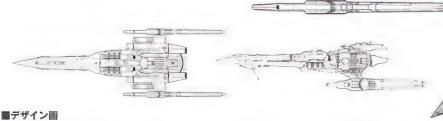
■デザイン画





全長:360m/全幅:120m/全高:100m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×2

アイルラーゼン空間機甲艦隊で運用さ れている一般的な小型駆逐艦。大型の 船体と高火力が重視される空間機甲艦 隊に恥じない対艦攻撃能力を持つ。





■■ガラーナ級



全長:300m/全幅:60m/全高:110m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×2 DATA

> エルメッツア中央領域で活動する「ス カーバレル海賊団」の首領アルゴン・ナ ラバタスカが、ファズ・マティで開発し たゼラーナ級駆逐艦の改造型。カタパル トデッキはオミットされたが、代わりに 高い火力を手に入れた。A級は、アルゴ ンの配下がガラーナ級駆逐艦を改修した タイプ。Lサイズの兵装が追加されてお り、海賊行為を働く部隊の旗艦として用 いられる。



■デザイン画

■【ゼラーナ級



DATA

全長: 280m/全幅: 80m/全高: 80m 固定兵装: 兵装スロットM×1/S×1

スカーバレル海賊艦の旗艦として行動す る駆逐艦。この艦を改修したガラーナ級 と比べると火力の低さは否めないが、搭 載している艦載機でそれを補っている。 A級は、スカーバレル海賊団幹部である アルゴンの配下がゼラーナ級を改造した もの。手下たちのみで出撃する際の旗艦 として用いられる。

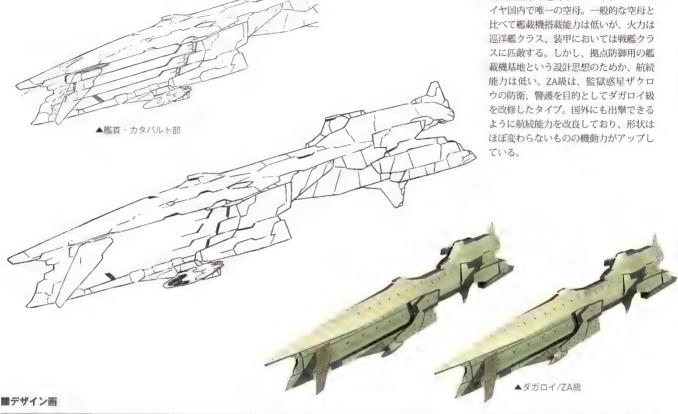




■■ダガロイ級

全長:680m/全幅:130m/全高:170m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×2 DATA

> 宙域警備隊で運用されている、カルバラ イヤ国内で唯一の空母。一般的な空母と ほぼ変わらないものの機動力がアップし



■ ダガロイ2級

全長:700m/全幅:150m/全高:135m 固定兵装:兵装スロットM×2/S×2 DATA

小マゼランがヤッハバッハに制圧された 後、小マゼラン総督府の監視下にてダガ ロイ級を改修し、カルバライヤ軍で制式 採用となった装甲空母。全体的に能力は 向上しており、ウィークポイントであっ た航続能力も通常の艦隊行動にも耐えら れるよう改良されている。 ▲艦首・カタバルト部 ■デザイン画





全長:800m/全幅:100m/全高:100m 固定兵装:兵装スロットM×1/S×1 DATA

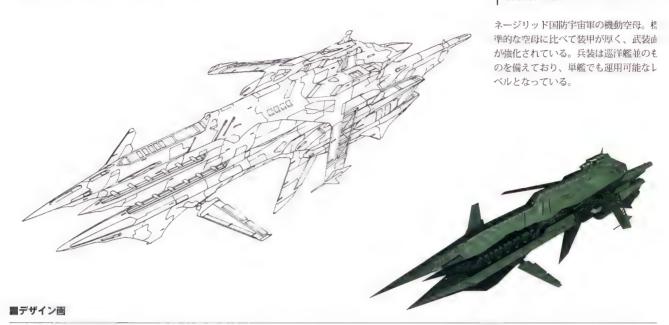
> カルバライヤとの決戦に備えてネージリンス航宙軍が建 造した機動空母。ドゥガーチ級の後継艦とも言える空母 で、艦載機の高速射出が可能な重力カタパルトを搭載し ている。また、貨物用のペイロードを1.5倍に拡張し、 より艦載機の展開に特化した艦への改良に成功した。

1

11シュトロエン級

DATA

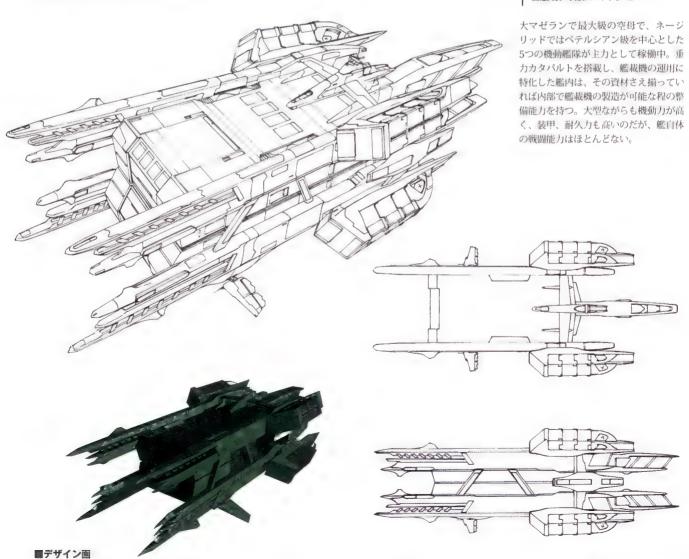
全長: 1600m/全幅: 560m/全高: 400n 固定兵装: 兵装スロットM×2/S×2

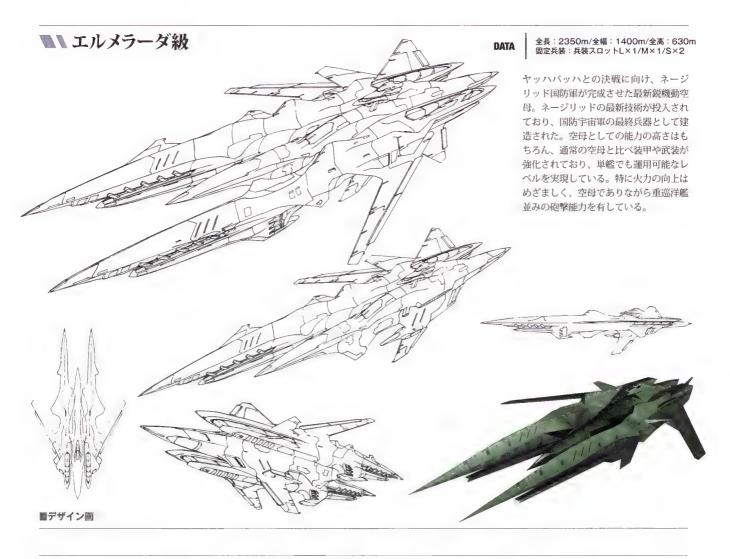


■ ペテルシアン級

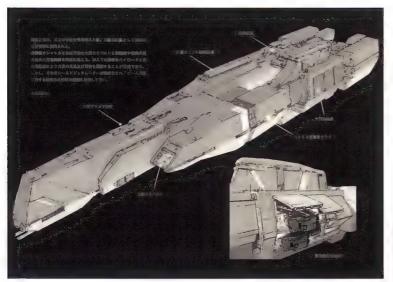
DATA

全長: 1800m/全幅: 750m/全高: 470m 固定兵装: 兵装スロットS×2





■■レオンディール級

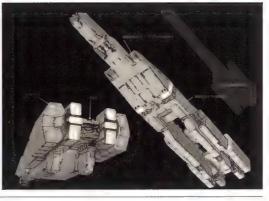


■デザイン画

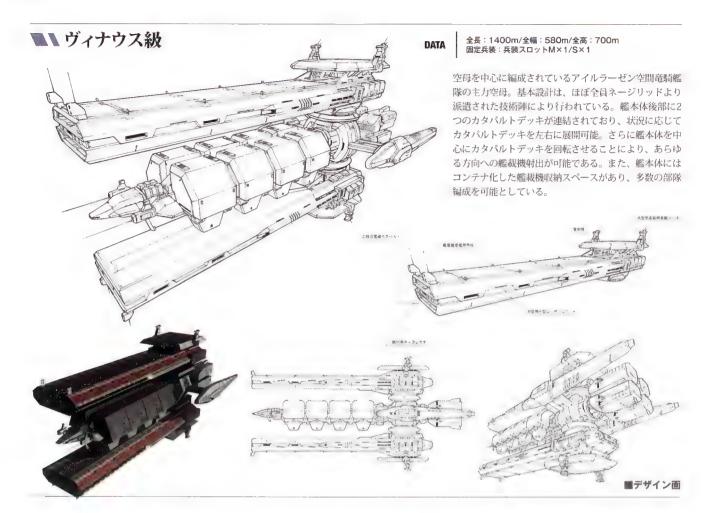
DATA

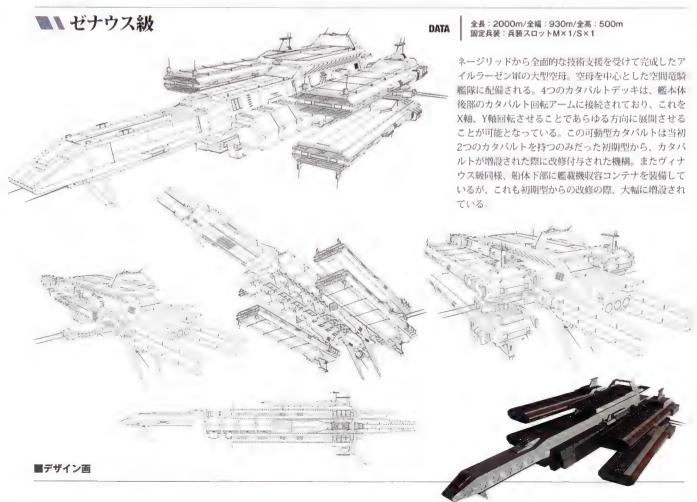
全長:850m/全幅:205m/全高:135m 固定兵装:プラズマ砲M Lv.2×2、兵装スロットS×1

戦艦と空母、双方の特性を兼ね備えたロンディバルト軍 の戦闘空母。両舷に爆撃機やシャトルも射出可能な大型 カタパルトと揚陸艇や機動兵器が出撃可能な大型格納庫 を備えている。そのため、強襲揚陸艦として惑星制圧任 務などに使用されている。また、大規模なペイロードと 住居区画により、大量の兵員や物資の運搬など輸送艦と しての運用も可能である。

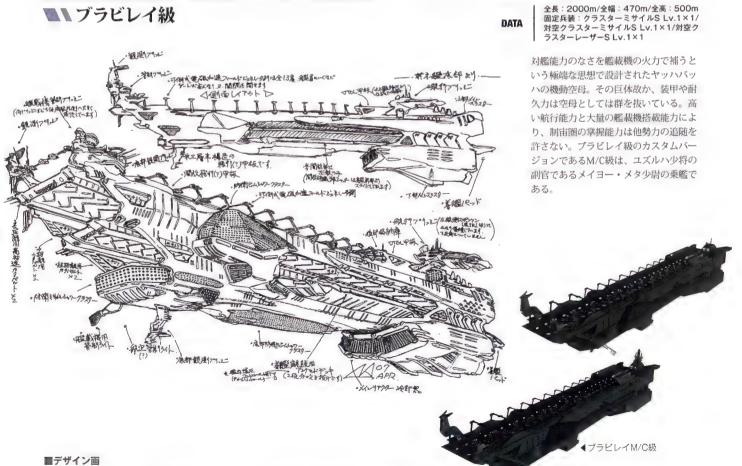










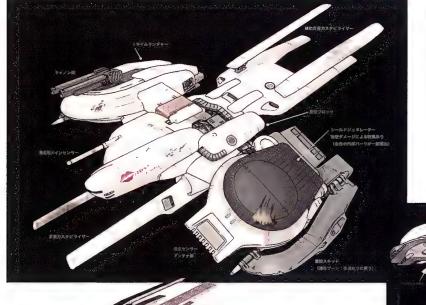


■■デイジーリップ級

DATA

全長:120m/全幅:90m/全高:20m 固定兵装:対艦レーザーS Lv.1×1、対艦ミサイルS Lv.1×1

一般的な輸送艦をトスカが大幅に違法改造した小型巡航艇。通常はペイロードである両舷に艦載用の武装やシールドジェネレーターが無理矢理取り付けられている。それを補うようにエンジンや反重カスタビライザーが追加され、原形を留めていない。場当たり的な改造のおかげで非常にピーキーな機体になってしまっており、トスカ以外のパイロットでは乗りこなすことができない。





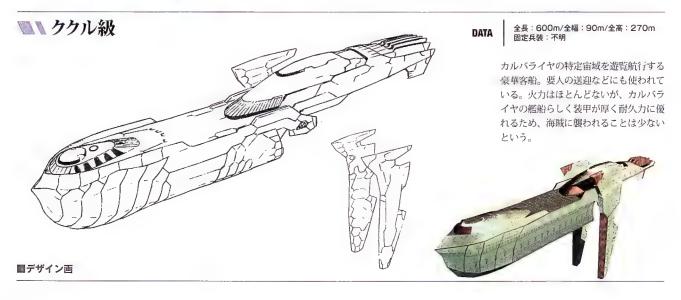
■デザイン画

リーフォーン級

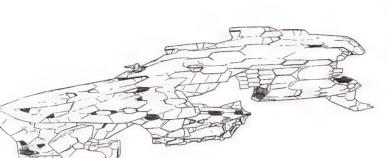
DATA

全長:850m/全幅:480m/全高:260m 固定兵装:不明

医療ボランティア団体「メディック」の病院船。航宙法により、いかなる勢力もこの艦への攻撃は禁止されているが、一部の艦船が海賊に襲撃され中破したという事態も報告されている。



ブルカ級



DATA

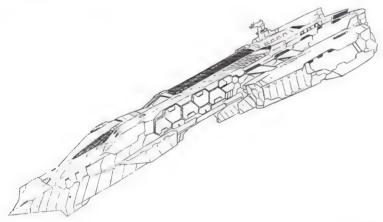
全長:500m/全幅:150m/全高:155m 固定兵装:不明

海賊の本拠地に対する制圧任務に開発されたカルバライヤ宙域保安局の強襲揚陸艦。船体下部に地上攻撃用大型ミサイル「プラネットボンバー」を装備、また艦首下部には切り離し型の兵員降下用HLV4機を保有している。



■デザイン画

**ビヤット級



DATA

全長:1200m/全幅:295m/全高:225m 固定兵装:対艦レーザーS×1

物資に乏しいカルバライヤで官民間わず使われている大型輸送船。軍では兵員輸送、民間では物資輸送などに用いられている。海賊対策として装甲がかなり厚くなっており、多少の攻撃ならば難なく耐えることができる。また、わずかではあるが、武装も搭載している。



■デザイン画

***イエン級

DATA

全長: 400m/全幅: 70m/全高: 80m 固定兵装: 対艦レーザーS×1

カルバライヤの装甲技術を活かして建造された輸送船。 輸送船としてはやや小さめだが、積載量の多さと装甲、 耐久力の高さが認められ各国に輸送されているモデルで ある。L級は宇宙資源を輸送するため、エルメッツァ・ ロウズへの入港を許されている唯一の民間船である。し かし、積載されている貨物のほとんどはロウズ領主デラ コンダへ納められる贅沢品だと言われている。

■デザイン画

▲ボイエン/L級

3/3

■ トクワナブン級



DATA 全長: 240m/全幅: 140m/全高: 80m

 固定兵装: リニアカノンS×1、対空バルスレーザー×1

艦隊に随伴し、艦船にミサイルをはじめ とした実体弾の補給を行うための輸送艦。 装甲は厚いが、武装はほとんどない。艦 のカラーリングは多少異なるが、ネス カージャ政府軍、反乱軍のどちらでも運 用されている。

■デザイン画

■■ジンガ級



DATA

全長: 320m/全幅: 140m/全高: 50m 固定兵装: 対艦ミサイルM×1、対艦ミサイルS×2

ネスカージャ各地でのゲリラ活動で用いられている反政府軍の小型艦。機動力と速力を活かして敵艦隊に飛び込み、機能障害を起こさせる特殊機雷の散布や中性 子魚雷などによる近接攻撃を得意とする

バハトマ級



全長: 450m/全幅: 200m/全高: 90m DATA 固定兵装:レールカノンS Lv.2×2、兵装スロットS×2

> ネスカージャ反政府軍のリーダー、オボ ズ・オボが乗艦する艦。アッドゥーラ教 国の技術支援(オーバーテクノロジーの 一部貸与)と資金援助を受けて開発され た船で、装甲性能はネスカージャ随一。 船体側面には粒子遮断膜射出装置が搭載 されており、高いステルス能力を持つ。 艦は中央部の第1船体と外周部の第2船 体で構成され、敵に発見されたり大ダ メージを受けたりした場合は、第1船体 を切り離し脱出を図ることが可能である。

■デザイン画

■▼ゼオシル級



全長: 1300m/全幅: 1200m/ 全高: 1100m

DATA

固定兵装: リニアカノンS Lv.1×1

ネスカージャ政府の国家元首アグリスが 乗艦するグン・ゼム級の護衛任務を担い、 常に随伴する形で運用されるシールド艦。 数機でグン・ゼム級を取り囲むような フォーメーションを用い、強力なシール ドで攻撃を遮る。装甲は、プラズマ耐性 と質量攻撃耐性の高いボーカノイド装甲 が採用されている。ガズ・ゼシオル級は、 ユズルハの搭乗する旗艦の護衛艦。ヤッ ハバッハへ内通していた銀河連邦高官の 手により流出し、その後ヤッハバッハの 技術により大幅に防御力を強化された。 元来の装甲に加えて併用されているゼー マン漸近シールドによるビーム減衰効果 により、その防御力はオリジナルを遥か に超えている。

▶ガズ・ゼオシル級

■■ヘクサ・グラン級



 全長:3600m/全幅:3200m/全高:300m

 固定兵装:拡散プラズマ砲×2/プラズマ砲M

 ×1/対艦レーザーS×1/対空/バルスレー

ジーマ・エミュ軍に3隻のみ存在する巨大戦闘指揮艦。ゲー・グラン級よりも一回り小さい船体を核に巨体すべてをアンテナとして機能させ、わずか1隻で300隻近い艦隊を完全統率することが可能。ニューロオペレーティングシステム(NOS)を前提に艦隊の頭脳としての能力を優先した艦で、火力や艦載機搭載能力は巨大な姿に比すると非常に低い。また、巨体さ故に航行速度も遅く、運用するには常に前衛艦による護衛を要する。

■デザイン画

■▼ボア・トーラス級

DATA

全長:3000m/全幅:3000m/全高:3000m 固定兵装:マスドライバーキャノン×2/クラスター ミサイルS ×1/パーティクルレーザーM×1/対空パルスレーザー×1

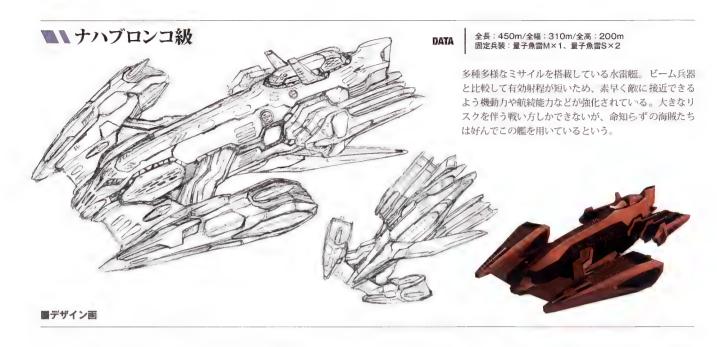
プリナルミロやRMAR もうのリング性の マスドライアーキャン imalification がシス アムに入り立力を収集が可及。 を然のDDM オーダーズの本拠地となる宇宙機動要塞で「大蛇の輪」とも呼ばれている。ブリッジを含む船体を5つのリング状マスドライバーキャノンが交叉する形で囲んでいる。マスドライバーキャノンの複雑な回転運動とそれを完璧に制御するシステムにより、極めて正確な全方位攻撃が可能である。



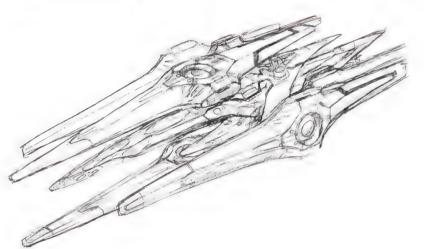








11バシロッシ級



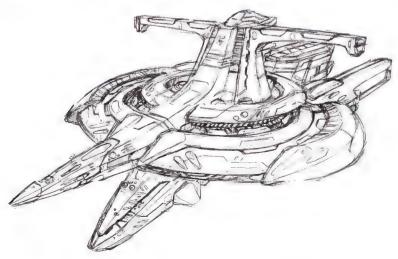
全長:800m/全幅:260m/全高:180m 固定兵装:対艦ミサイルL Lv.3×4、対艦ミサイルM Lv.4×1 DATA

> 対ヤッハバッハ決戦用にオズロッソ財団が開発したミサ イル艦。船体と同程度の大きさ持つ巨大反物質ミサイル 4基を船体の上下左右部に配備している。艦の主目的は ミサイルの運搬およびミサイル攻撃だが、ミサイル発射 後は機動力の高い中型の戦艦として運用が可能なほど基 本性能は高い。



■■スペランカー級

■デザイン画



全長: 450m/全幅: 260m/全高: 170m 固定兵装: 対艦レーザーS×1 DATA

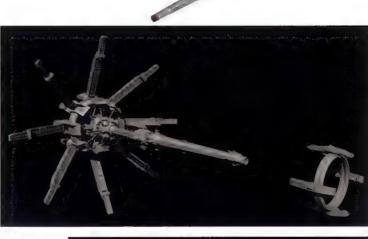
> 資源衛星などに派遣されることが多い研究開発艦で、発 掘した資源を現地で研究することが可能。貨物搭載量も 多く、資源輸送に用いられることもある。



■デザイン画

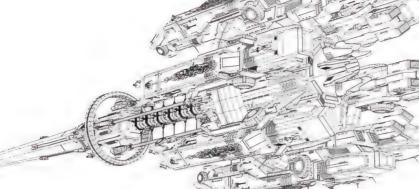
DATA

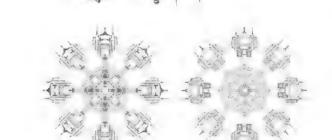
いつの日か来るであろう第三次海峡戦争 の為に、アイルラーゼンが極秘開発して いた決戦兵器。超新星誘発兵器を搭載し た巨大レーザー砲艦である。8本のオク トパスアームユニットにはそれぞれ超大 型リフレクションレーザー8門、大型リ フレクションレーザー5門、中型リフレ クションレーザー16門が装備されてい る。エクサレーザー発射時には船体中央 にある重力レンズユニットが分離して前 方に展開し、発生させた重力レンズで発 射角度や収束率を調整する。重力レンズ ユニットは、エクサレーザーとオクトパ スアームに装備された全リフレクション レーザーを収束統合させて放つエクサ レーザー・フルバースト(リングの直径 とほぼ同じ口径1600mのレーザー) に も一役買っている。2隻が建造され、一 番艦は小マゼラン宙域での戦闘に乗じた 極秘発射試験の為に曳航されたが、予想 を超えるヤッハバッハの戦力の前に急遽 実戦投入され撃沈。残る二番艦は封印さ れていたが、後のヤッハバッハとの会戦 で使用され轟沈した。



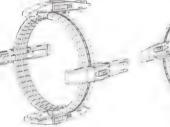


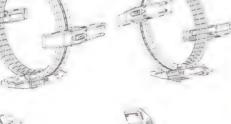


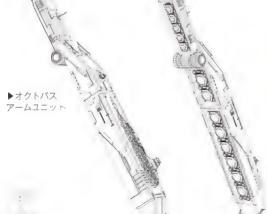




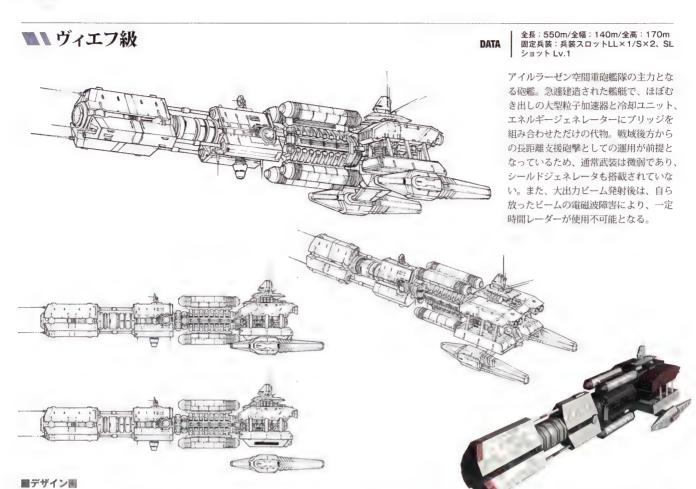


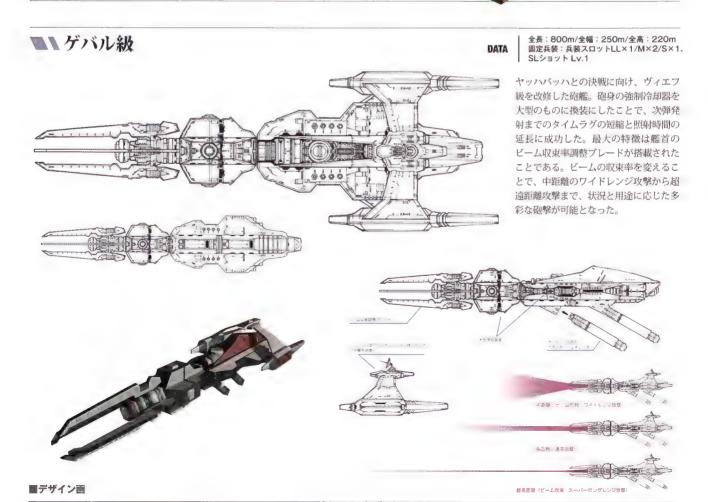




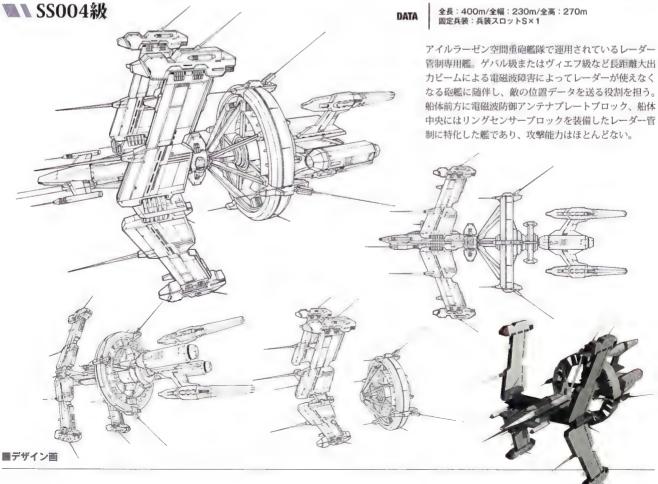




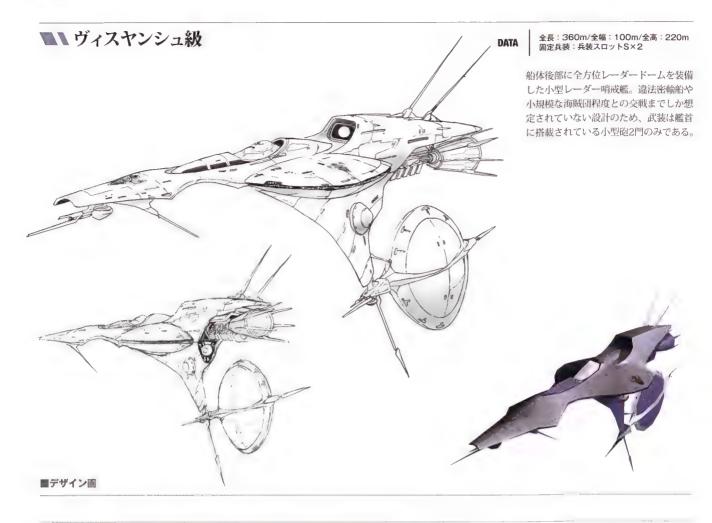


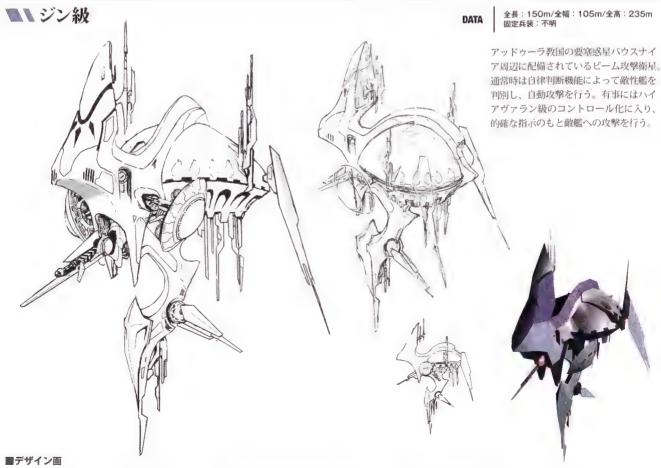




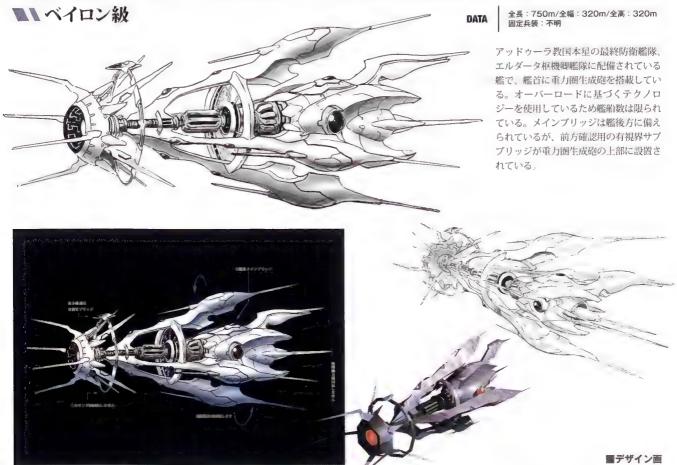


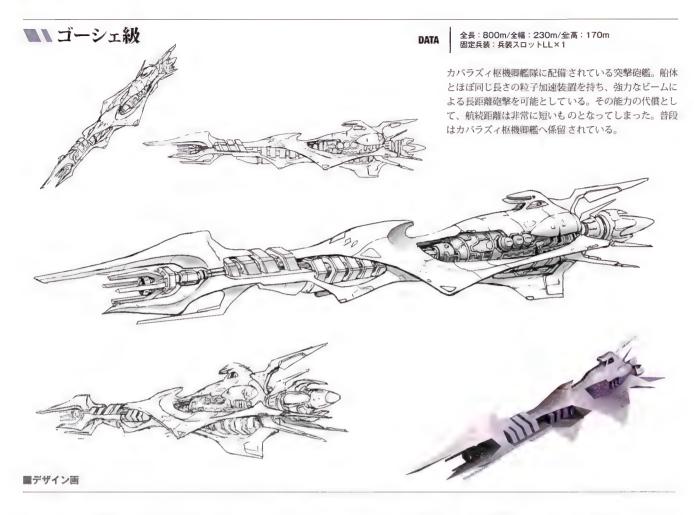


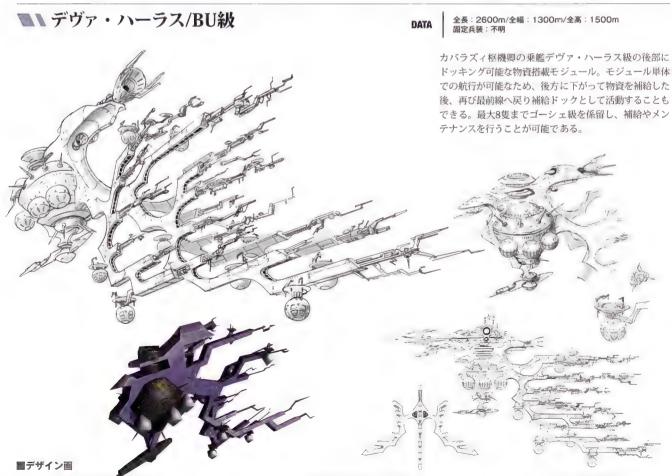












■ ブランジ級

全長:340m/全幅:55m/全高:55m 固定兵装:クラスターミサイルM Lv.1×2、クラスターミサイルS Lv.1×1、 対空クラスターミサイルS Lv.1×1 DATA

実体弾による砲撃に特化したヤッハバッハ軍の突撃艦。前面投影面積を 限りなく小さくするというコンセプトを追求した結果、スティック状の シルエットとなった。敵艦隊中央へと突撃して全方位攻撃を行い、艦列 を乱すとことを目的として開発された艦船である。 ·X0-7729-(学医育生、主义主义 特色 150(长年 150) (学医育生、主义主义 特色 150) ○細点都後私り□ 描述成後才對的低。 ·三月对传教研究以 · 新聞/oogust of 文形。 · 如 it called 3 to come - TANDT-27-△背面所为品り□ 107 対艦上-ムシューフラスター 大四周沒怕的任。 (美国夏·直接提早社全代表社会)) +198000 7727-・高機動スラスター 大口写道并全中之也

米雅いかは基本的に軸線回転対抗、

■デザイン画

■ グロリアス・デラコンダ級

- 四周型的任

を率へった

交擊石格(大口先達斯尼)

一个舒擎吸收構造面」

全長:550m/全幅:240m/全高:135m DATA 固定兵装:デラコンダ砲



エルメッツアの辺境宙域にある惑星ロウ ズの領主であり、かつてはOGドッグと しても名を馳せたデラコンダの専用軽巡 洋艦。火力を中心とした強化がなされて おり、艦首にはデラコンダ砲と呼ばれる 大出力レーザーを装備している。一撃必 殺の威力を有する武装ではあるが弾数が 少なく、長期戦は不得意である。また、 無計画に砲台を増設した代償として、機 動力が大幅に低下している。



■▼ジャンゴ級



■デザイン画

DATA

全長:120m/全幅:50m/全高:25m 全長:120m/全幅:45m/全高:25m (ジャンゴ/A級) 固定兵装:対艦ミサイルS×2 ※もしくは対艦レーザーS×2 または対艦レーザーS×1/対艦ミサイルS×1

スカーバレル海賊団が用いる艦。フランコ級を改良した 艦で、全体的に性能はアップしている。L級は、エルメッ ツァ・ロウズの領主デラコンダの護衛や、同宙域ボイド ゲートの警備隊長専用機などとして運用されている。な お、エルメッツァ中央宙域に出現するジャンゴ/A級も スカーバレル海賊団が用いる改造艦だが、そのベース艦 はフランコ級のようである。



■【フランコ級



全長: 120m/全幅: 45m/全高: 25m 固定兵装: 対艦ミサイルS×2 ※もしくは 対艦レーザーS×1/対艦ミサイルS×1 DATA

> スカーバレル海賊団で一般的に使われて いる水雷艇。水雷艇とは言うものの、武 装面においてミサイルに特化した艦船と いうわけではない。A級は、スカーバレ ル海賊団幹部であるアルゴンの配下が改 造したタイプ。主に下っ端が日常的に用 いている なお、同型艦のレベッカ/LA 級は、ロウズ警備隊が領宙犯罪者からの 攻撃に備え、耐久性や機動性を上げた艦。 LB級はデラコンダ直属の警備船として 用いられている



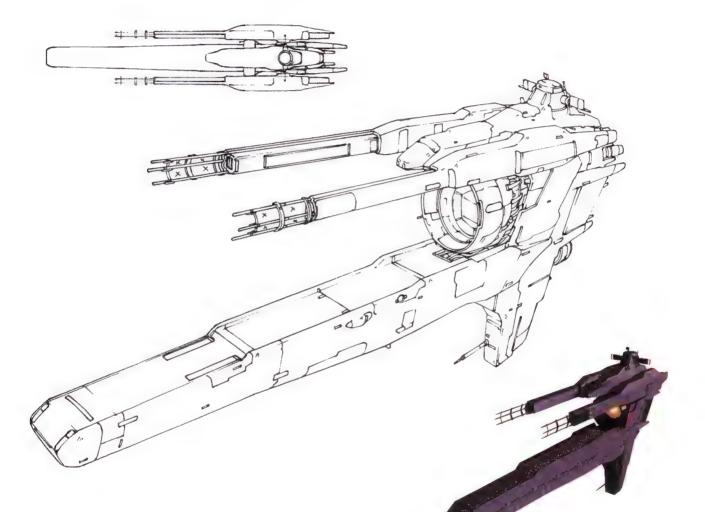


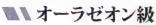




全長: 420m/全幅: 90m/全高: 220m 固定兵装: 兵装スロットL×1/M×2/S×2

ゴーゴリアン級の護衛を務める無人艦。ビームリフレク ターで一定宙域内で放出されるビームを自艦に集中させ、 結果的にゴーゴリアン級が一切のダメージを受けない状 況を作り出す。耐久力が非常に高く、また多数で運用さ れるため、真っ正面から艦砲射撃でゴーゴリアン級にダ メージを与えるのは極めて難しい。しかし、防御に特化 した艦であるため、火力はやや低めである。





■デザイン画

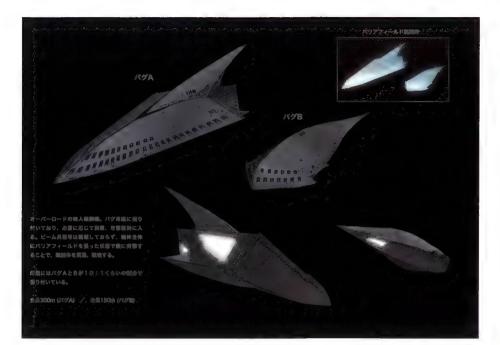


全長: 1150m/全幅: 1000m/全高: 720m 固定兵装: 対艦レーザーL×1/連装対艦レーザーM×2/対空バルスレーザー×2 ※もしくは対艦レーザーL×1のみ

少年期のギリアスを付け狙っていたOGドッグ・オライ アの搭乗艦。戦艦クラスの能力に加えて、大量の機動機 雷を搭載している。この機動機雷を展開させ、相手の動 きを封じるといった戦い方を得意としている。



■■バグ級



DATA 全長: 300m/全幅: 130m/全高: 90m 固定兵装: 不明

オーバーロードの無人戦闘機。通常は母艦であるマザーファージ級に張り付いており、敵を検知すると剥離して攻撃態勢に移行する。ビーム兵器等の武装は搭載しておらず、機体全体にバリアフィールドを張った状態で敵に突撃することで、敵船体を貫通、破壊する。

■デザイン画

■■ファージ級

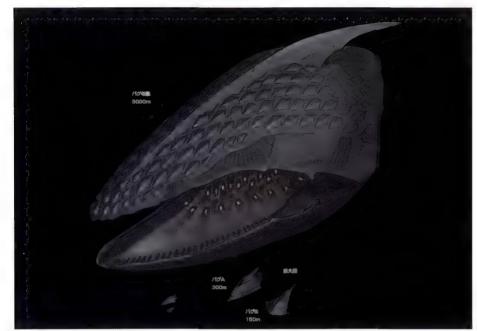


DATA

全長:3500m/全幅:1700m/全高:750m 固定兵装:オーバーロード攻撃×5

人類の宇宙に干渉するため送り込まれた 巨大艦で、実質的な主力艦として、マザー ファージ級を護衛する。マザーファージ 級に近づくものを自動的に殲滅するだけ でなく、その攻撃により惑星などのあら ゆる物質に壊滅的な打撃を与える。

■■マザーファージ級



DATA

全長:5000m/全幅:2600m/ 全高:3000m 固定兵装:サテライトクロス・バグ/オーバー ロード攻撃×2

バグ級を船体に張り付かせている艦船で、 空母のような存在。マザーファージ級自 体に戦闘能力はないが、艦体に張り付い ている何百というバグ級により宇宙に存 在するあらゆる物質を崩壊させることが できる。ボイドゲートユニットを持って おり、自立ワープが可能である。



■デザイン画

■■マスターファージ級



DATA

全長:30000m/全幅:29000m/全高:40000m 固定兵装:オーバーロード攻撃×3/ボイド生成砲×1/対空クラ スターレーザーM×1

オーバーロードの超巨大戦艦。戦艦というよりも全体が 砲門に包まれた縦長の移動要塞であり、上位宇宙へのボ イドゲート (マスタワープゲート) の防衛を任務として いる。主砲であるワープフィールド砲は、発射したエリ アに不安定なワープフィールドを発生させ、そのフィー ルドに接触した艦船を亜空間へと消失させる。





■デザイン画

LM-001 クーベル



エルメッツァ中央軍 が開発した汎用機。 対艦攻撃、宙域偵察 など様々な任務に用 いられる。

DATA

全長:16m/全幅:13m/全高:4m/系統・タイプ:航宙機・汎用/サイズ:1 固定兵装:T1-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LG-0012 ティオン



エルメッツァ中央軍 が開発し、各国に輸 出されている従来型 対艦攻撃機。敵艦隊 に接近して対艦攻撃 を行う。

DATA

全長: 12m/全幅: 8m/全高: 3m/系統・タイプ: 航宙機・攻撃/サイズ: 1 固定兵装: T1-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LG-0014 ディミラ



ティオンのバージョ ンアップ機。対艦攻 撃を強化している。

LG-0015 エルナーサ



ディミラのバージョ ンアップ機。エル メッツァが開発し、 小マゼラン各星に輸 出している。

DATA

全長: 15m/全幅: 10m/全高: 3m/系統・タイプ: 航宙機・攻撃/サイズ: 1 固定兵装: T2-対艦ミサイル/K114-リニアガン

DATA

全長: 18m/全幅: 11m/全高: 4m/系統・タイプ: 航宙機・攻撃 /サイズ: 1 固定兵装: T3-対艦ミサイル/K114-リニアガン

LF-F-033 ビトン



エルメッツァ中央軍 が各国に輸出してい るポピュラーな戦闘 機。対空攻撃に長け、 敵の艦載機との戦闘 に用いられる。

DATA

全長: 12m/全幅: 9m/全高: 2m/系統・タイプ: 航宙機・戦闘/サイズ: 1 固定兵装: SSL対由ミサイル/K133-リニアガン

LF-F-035 フィオリア

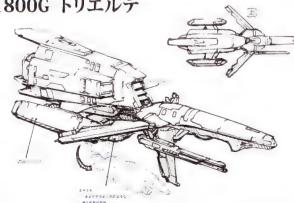


ビトンのバージョン アップ機。制宙能力 を強化している。

DATA

全長: 12m/全幅: 7m/全高: 2m/系統・タイプ: 航宙機・戦闘/サイズ: 1 固定兵装: SSL対宙ミサイル/K133-リニアガン

N-1800G トリエルテ



DATA

全長:15m/全幅:8m/全高:6m 固定兵装:T2-対艦ミサイル/バルスレーザー

ネージリンス軍が採用している多機能の艦載機。一般航 海者にも供与されている。

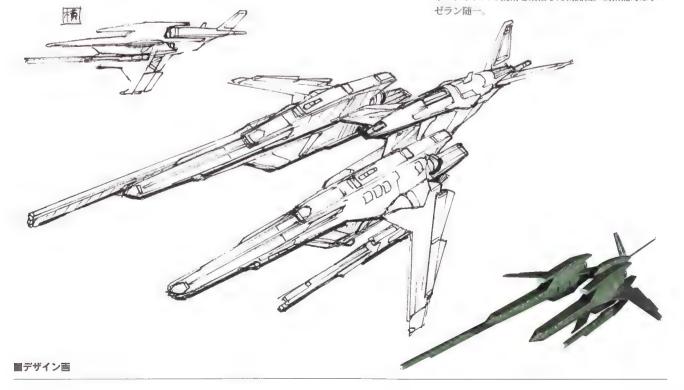




N-2100F ハーキュリー

全長:20m/全幅:16m/全高:7m/系統・タイプ:航宙機・ 戦闘/サイズ:1 固定兵装:SSL対由ミサイル/バルスレーザー DATA

ネージリンスの技術を集結した戦闘機。制宙能力は小マ



N-3300A メテオン



ネージリンス軍が広 く採用する艦載機。

ND-LS008 ノイセン



ネージリッドがアイ ルラーゼンへ技術提 供した汎用機。

全長: 16m/全幅: 15m/全高: 6m/系統・タイプ: 航宙機・攻撃/サイズ: 1 固定兵装:T3-対艦ミサイル/バルスレーザー

DATA

全長:16m/全編:10m/全高:5m/系統・タイプ:航宙機・汎用/サイズ:1 固定兵装:GE21-対艦ミサイル/超縮レーザー

ND-LS009 シヴィル

DATA

DATA

DATA

全長:17m/全幅:18m/全高:6m/系統・タイプ:航宙機・ 汎用/サイズ: 1 固定兵装: GE24-対艦ミサイル/超縮レーザー

ノイセンのバージョンアップ機。銀河連邦各国で汎用的 に用いられる艦載機。



NHL-19F エルフレア

全長:18m/全幅:22m/全高:12m/系統・タイプ:人型機動兵器・戦闘/サイズ:2 固定兵装:GE-24対艦ミサイル/超縮レーザーガン

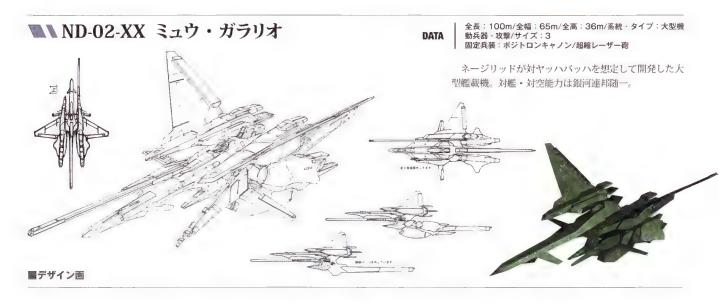
ネージリッドの中型艦載機。下部スラスターはムーブ アーム構造となっており、スラスター噴出方向を自在に



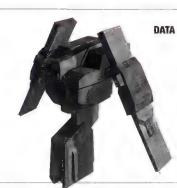








EA-0116



全長:6m/全幅:11m/全高:10m/系統・タイプ::航宙機・ 攻撃/サイズ: 1 固定兵装: 小型プラズマ砲/リニアマシンガン

ジーマ・エミュが銀河連邦へ技術供与し、各国で広く採 用されている攻撃機。

EA-0119



ジーマ・エミュが NOSシステムを導入 した対艦攻撃機。

EA-0120

EIT-2000



ジーマ・エミュが対 ヤッハバッハを想定 して設計した新鋭攻 学機。

全長: 11m/全幅: 11m/全高: 6m/系統・タイプ: 航宙機・攻撃/サイズ: 1 DATA

固定兵装:小型プラズマ砲/リニアマシンガン

全長:14m/全編:11m/全高:7m/系統・タイプ:航宙機・攻撃/サイズ:1 固定兵装:プラズマ砲/リニアマシンガン $\mathbb I$ DATA

EIT-1000



ジーマ・エミュの従 来型汎用機。



銀河連邦に供与する ため、ジーマ・エミュ が開発した艦載機

全長:13m/全幅:12m/全高:5m/系統・タイプ:航宙機・汎用/サイズ:1 固定兵装:DDミサイル/リニアマシンガン DATA

全長:13m/全幅:13m/全高:4m/系統・タイプ:航宙機・汎用/サイズ:1 固定兵装:小型プラズマ砲/リニアマシンガン ${\mathbb I}$ DATA

EOF-004



ジーマ・エミュが銀 河連邦へ技術供与し、 各国で広く採用され ている戦闘機。

DATA

全長:14m/全幅:10m/全高:4m/系統・タイプ:航宙機・戦闘/サイズ:1 固定兵装:DDミサイル/リニアマシンガン

EOF-005



ジーマ・エミュが NOSシステムを導入 した戦闘機。

DATA

全長: 14m/全幅: 14m/全高: 2m/系統・タイプ: 航宙機・戦闘/サイズ: 1 固定兵装:DDミサイル/リニアマシンガンⅡ

EOF-006



ジーマ・エミュが対 ヤッハバッハを想定 して設計した新鋭戦

DATA

DATA

全長:13m/全幅:11m/全高:3m/系統・タイプ:航宙機・戦闘/サイズ:1 固定兵装:DDミサイル ${\mathbb I}$ /リニアマシンガン ${\mathbb I}$

ADA-20 グーグ



アッドゥーラの従来 型対宙迎撃機。

DATA

全長:26m/全幅:13m/全高:3m/系統・タイプ:航宙機・攻撃/サイズ:1 固定兵装:マルチミサイル/連装レーザー

ADA-23 ゼーゼ



アッドゥーラの新鋭 戦闘機。小型ながら 対空攻撃力は高い。

全長:37m/全幅: 24m/全高: 12m/系統・タイプ: 航宙機・攻撃/サイズ: 1 固定兵装: マルチミサイル/連装レーザーDATA

YAG-D-09 ゼナ・ゼー



ヤッハバッハの汎用 機。広い範囲の対空・ 対艦攻撃が可能と なっている。

DATA

全長:19m/全幅:14m/全高:7m/系統・タイプ:航宙機・汎用/サイズ:1 固定兵装:クラスターミサイル/クラスターレーザー

YAG-D-12 ヅム・ゼー



ゼナ・ゼーのバー ジョンアップ機。各 宙域の制圧にも用い られる。

全長: 21m/全幅: 17m/全高: 7m/系統・タイプ: 航宙機・汎用/サイズ: 1 固定兵装: クラスターミサイル II/クラスターレーザー II

■ AG-D-21 ゲオ・ゼー



ヤッハバッハの技術 をつぎこんだ艦載機。 広く宙域制圧に採用 されている。

DATA

全長: 25m/全幅: 16m/全高: 8m/系統・タイプ: 航宙機・汎用/サイズ: 1 固定兵装: クラスターミサイル <math>II/クラスターレーザー II

用語解説 #01

【あ行】

■RP器官

宇宙放射線を防ぐ"RP (Radical Protection) ホルモン"という分泌物を生成している内分 泌器官。脳下垂体の一部に存在する。RPホ ルモンは、色の薄いメラニン色素のような働 きを持ち、血液中に溶け込んで皮膚や粘液に 分泌・定着、放射線を反射して人体から遮断 する。メラニン色素より効果が高く、紫外線 よりも遮断できる放射線の幅が広い。一定の 濃度の放射線であれば、長時間被曝しても、 放射線隨害にならない。

■I3・エクシード航法

アイキューブ・エクシード推進。インフラト ン・インデュース・インヴァイターを主機関 として巡航時に用いられる推進手段。その最 大移動速度は理論値で毎時0.1光年(0.11v/ h) 光速の876倍に相当するが、これはあく まで理論値であり、通常の航海者は光速のお よそ200倍を上限として航行している。I3エ クシード推進では、我々が住む宇宙に下位従 属する子宇宙を形成し、そこを通り抜けるこ とで相対論的時間 (ウラシマ効果) のギャッ プを調整する。これは複数の子宇宙を縦断す る「アインシュタイン・ローゼンの橋」を架 け、その上を通り抜けるという意味で「架橋 効果」、または「ブリッジ・エフェクト」と 呼称される。

■アイルラーゼン近衛艦隊

本来アイルラーゼン軍の中核をなす艦隊で あったが、第二次海峡戦争敗戦時に解体。以 後は王族による表敬訪問の際の護衛艦隊とし て、上限120隻までの編成を認められるのみ であった。大マゼラン統一戦争の際には戦時 編成として大幅な増員が行われ、最終的には 万を超える艦隊をロエンローグが率いている。

【アイルラーゼン近衛艦隊】 緑代の革雄・ ロエンローグ卿が率いる近衛艦隊。彼の みが所有する戦艦アーマズィウスL/C級 が艦隊の象徴的存在となっている。



■アッドゥーラ教

大マゼラン歴1940年代に爆発的な浸透を見 せた、「人は大地にあるべし」という教義を 持つ星間宗教。その宗主国たるアッドゥーラ 教国では、教皇の特認を受けた枢機卿他少数 の人間だけが、必要最低限の資源獲得、貿易、 防衛のためにのみ宇宙へ出ることを許可され ている。



【アッドゥーラ教】宗主国のみならず、他の 勢力内にも多数の教徒が点在。その教義の 元、デモ活動などを行っている

■アッドゥーラ教国

大マゼラン・ロンディバルト連邦に対して、 唯一表面化している敵国。大マゼラン銀河最 古の国家であり、かつては大マゼランの植民 惑星全てを支配下に置いていたが、第一次海 峡戦争に破れ、その支配地のほとんどを失っ た。しかし、地球から大マゼランへと最初に 到着した世代交代型移民船「始祖移民船」が 同国に存在し、これに使用されていたオー バーテクノロジーの流用により、潜在的な戦 闘能力は未だ一国で連邦全体に匹敵するとも 言われている。

■インフラトン・インヴァイター

艦艇の主機関。内部に「高エネルギー状態の 子宇宙」を「招き寄せる」ことによりインフ ラトン粒子を抽出、エネルギー源とする。通 常、主砲や艦内設備等、全てのエネルギーを この機関から賄っている。

■WAVE

航宙軍における女性兵の一般的呼称。

■ヴォヤージメモライザー

艦船に搭載される航行記録装置。フェノメナ・ ログと異なり、航行に関する艦内装置の稼働 状況と共に航海情報を記録していくため、事 故等のトラブルがあった際の原因解明手段と して回収、解析される。ユーリが入手したエ ピタフ探査船から回収されたという同装置は、 小マゼランへと向かうヤッハバッハ先遣隊の 映像を捉えていた。

■宇宙開拓法

大マゼラン歴1885年に制定されたマゼラン 銀河全体に広まる法令。惑星の発見者には、 惑星の所有権と自治権が認められる。かつて は高名なOGドッグだった「デラコンダ・パ ラコンダ」もこの法律により自らが発見した 「惑星ロウズ」を自治領として統治。領民の 流出を恐れ「航宙禁止法」を制定し、ロウズ の民を大地に縛りつけている。



ドゥーラ教国】オーバーテクノロジ の影響が強く、大マゼランにあっても他の 勢力とは異なる風士を持つ。

■イスモゼーラ社

艦船の兵装、モジュールの開発を行なってい る兵器会社。特に実弾系兵装の開発には高い ノウハウを持つ。惑星フィオンの本社はス カーバレル海賊団に乗っ取られてしまい、社 長のカリオ・イスモゼーラは惑星クラーレイ と避難した。



社には復帰せず アドホック ユーリと行動を共に したとも言われている。

100



【宇宙港】ヤッハバッハ帝国のフ 宇宙港により、国のある程度の風土色、技術力を推測 することも可能だ。

■宇宙港

各居住可能惑星に設置される宇宙艦艇用の港。 居住可能惑星が発見されると、まず全宇宙共 通ユニットである空間通商管理局施設が設置 され、その後宿泊、入国管理施設等が各国に よって外殻として増設されていく。空間通商 管理局の施設でありながら外観が国によって 異なるのはそのためである。

MAPFシールド

Anti-energy Proactive Force Shield アンチ エナジー・プロアクティブ・フォース・シー ルド(対エネルギー・プロアクティブカ場遮 断)。強力なフォース・シールドによって艦 体をラッピングし、敵弾(指向性高エネルギー ビーム)の到達を防止するシステムで、この 世界における全ての艦艇の基本装備となって いる。フォース・シールドは敵弾(ビーム) の固有周波数に干渉し、その効力を減衰させ るが、ビームの周波数は多岐に渡るため、あ らかじめ複数の周波数に対応するフィールド を重複するようにレイヤー展開する。

■エピタフ

約10センチ四方のキューブ。謎の物質で出 来ており、時折遺跡の中から発見される。 曰く、『手にする者は莫大な財を得る』。 曰く、『宇宙を統べる力の根源』。



【エビヌフ】一般的には謎の遺物として扱わ れるエピタノ。質に入れると鑑船の購入資 金程度は手に入るほど、その価値は高い



【エピタフ遺跡】エピタフと同様に謎の多い 遺跡。惑星ム レアのみならず スト自治領などでもその存在が確認されて いる。

曰く、『神への道が開かれる』等と、 その力について語られるが誰もその真実を知 る者はいない。

■エピタフ遺跡

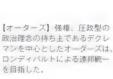
エピタフの眠っていたとされる遺跡。その壁 面の所々には、ひどく画数の多い文字らしき 文様が彫り付けられている。また、不思議な 光沢を持つ床は材質不明であり、レーザーナ イフを簡単に弾く程の硬度を持つ。エピタフ と共にその存在理由は謎に包まれているが、 惑星ムーレアの遺跡から採取されたサンプル がリム・タナー天文台に持ち込まれ、その解 析が行なわれた。

■エルメッツァ星間国家連合

エルメッツァ星間連合・小マゼランにおいて 最初に発展した勢力。その拡張の間に多くの 異文明との接触、吸収を繰り返し、現在は小 マゼラン最大勢力となっている。艦隊の数は 多いが勢力圏の広さに見合ったものでは無く、 中央政府及び主要惑星以外は地方軍閥に任せ きりというおざなりな防備しかしていない。 その為小規模な内乱の頻発や海賊の跳梁によ り、中心部以外の治安は悪い。経済的にも主 要惑星のみが優遇され、辺境惑星は貧困に喘 ぐといった構図が出来上がっており、さらに 主要惑星への労働力の流入策を積極的に推し 進めた為、辺境の若い労働力不足、過疎化と いった構図的問題が永く未解決のままである。

■オーダーズ

ロンディバルト銀河連邦議会の諮問機関。議 長をデクレマン・ユーキスが務める。主要産 業のトップクラスによって構成されているが、 現在は軍需産業系統の人間が完全に牛耳って おり、銀河連邦軍、及び連邦議会にも大きな 影響力を持っている。





■オズロッソ財団

かつてエンデミオン大公の庇護の下で、新時 代の造船企業として設立された軍需・造船企 業。大マゼラン銀河の経済界を取りしきる重 鎮ザバス・ザンブルグが会長を務める。近年 は独自の巨大企業惑星を本拠地として活動し、 ロンディバルト中央政府への技術供与を開始 し、その強国化の一翼を担った。



【オズロ:ソ財団】会長のザバ スは巨大企業感星を自治領とし て所有し 大規模殖民時代末期 には、その惑星を本拠地として 活動した

【か行】

■カルバライヤ星団連合

かつてはエルメッツァの辺境地であり、一攫 千金を狙う労働者達が埋蔵されている資源を 求めやってきた宙域。やがてその星から周辺 宙域へと居住圏が拡大し、独立の気運が盛り 上がった結果、エルメッツア中央政府によっ て独立が認められた。

用語解説 #02

■監獄惑星ザクロウ

監視システムと自動攻撃システムが自律して 永久可動する防御システム「オールト・インター セプト・システム」により、外界とはほぼ完 全に隔絶されている小マゼランの監獄惑星。 カルバライヤで活動するグァッシュ海賊団の 頭目など、多数の札付きが収容されている。

■監獄惑星ラーラウス

プラズマ層により脱出は不可能と言われている大マゼランの監獄惑星で、エンデミオンの管轄下にある。当局により逮捕された札付きどもが多数収容されており、囚人達は「ジゼルマイト」という鉱物の発掘作業に従事させられている。



【監獄惑星ラーラウス】 プラズマ層に覆われ たラーラウス上空。なお、「アトホック」 リテズナー ユーリもこの感星に収容されていた

■観測者

オーバーロードによって不確定の宇宙を「観測」し、確定させる為の力を遺伝子レベルで埋め込まれた人類。彼らは自身の役割に対して自覚症状が無く、他の人間と変わった点も見られない。ただ唯一違う点を上げるとすれば、それは彼ら自身の強い内的欲求衝動として現れる、宇宙に飛び出し様々な事象を見て回りたいという意思である。



【観測者】自覚なしに、謎の遺物であるエピタフの力を開放したユーリ。彼もまた、オーバーロードによって選別された観測者のひとりだった。

■ギルド

宇宙航海に役立つ技能を持つ人物が、雇い主 を求めるために利用する拠点。エルメッツァ の惑星ラッツィオやネージリンスの惑星へル メスなど、さまざまな惑星に存在する。

■グァッシュ海賊団

上位ランカーとして名高い女海賊サマラの好敵手・グァッシュが率いる海賊団。グァッシュが監獄惑星ザクロウに投獄された後には、むしろその勢力を増してカルバライヤ星団連合の宙域で無法の限りを尽くした。

■空間通商管理局

あらゆる政府、星間国家から独立してAIによって運営される存在であり、宇宙の航路、ワープゲートを管理する。宇宙に住む人類の死生を握る施設であることから、禁忌不可侵の存在とされている。宇宙港の中枢部である艦船の管理施設、メンテナンス施設は通商管理局による統一規格が使用されており、艦艇、モジュール設計社はその規格に合わせるように設計開発を行っている。(全銀河共通でモジュール、兵装が組み込めるのはその為)

■グラヴィティ・ウェル

重力井戸。宇宙船内に重力を削り出す装置だが、その仕組みはブラックボックス化され、完全には解明されていない。人類はその技術のもたらす結果を受け入れるのみである。エクシード航法と共にこの技術の発見が長期宇宙航海の確立に寄与した2大技術と言われている。

■航宙法

大マゼラン歴1940年、ボイドゲート周辺宙域の所有を巡り紛争が多発するという事態を受けて制定された、マゼラン銀河全体に広まる法令。ボイドゲートが全ての人類生活圏の物流の要であり、かつ死生を握る重要な建造物であることから、この法令でゲート周辺宙域を「公宙」として定めた。

【さ行】

■SAVOS (サーヴォス)

シナプス制御用ナノマシン。大マゼラン、ジーマ・エミュの技術に由来する物で、元々は戦場における感情の乱れをコントロールする為に開発されたと言われている。

■事象揺動宙域

一般に「ゆらぎの宙域」と呼ばれている、宇宙に点在するサルガッソー的宙域。この宙域では時間と空間と因果律が全て散逸した状態で漂っており、位相空間の測定が完全に不可能な状態となっている。子宇宙(チャイルドユニバース)の形成過程でなんらかの理由により、複数の子宇宙が重なり合ってしまって形成された空間と考えられており、奇形的ワームホールの一種ともいわれるが正体は不明。この空間に迷い込んだ者は、その存在確率が限りなくゼロに近づきながら拡散する。

■始組移民船

太古に始祖達が、母星より宇宙へと散らばる際に使用されたとされる巨大移民船。世代交代型の超長距離航行船だったと言われるが、今ではその存在は伝承の彼方である。



【暗雑移民船】 藍星/ ルメリアに存在する一 隻の始組移民船。しかし、大マゼランで繋 ら主人々にとって、それは伝承上の存在で しかない。

■自治領

宇宙開拓法に定められた惑星発見者による自治領宙。宇宙開拓法第11条により、その防衛には領主が全ての責を負う。ただし海賊等はともかく国家レベルの侵略には対処できない為、多くの自治領主は近隣国家と協定を結び上納金を納める形で領宙の保全を図っている。カシュケントが自治領でありながらネージリンス所属なのはそのためである。

■スカーバレル海賊団

老練な海賊アルゴン・ナラバタスカが率いる 海賊団。エルメッツァ星間国家連合の宙域に 出現し一部の軍人を抱きこんでいた同海賊団 は、その策謀によりエルメッツァ軍を悩ませた。



【自治領】レッドハサールなと一部はハスか 必要になるものの、流通においては比較的 自由な風潮が見られるカシュケント周辺 自治領内の雰囲気は、領主の持つ雰囲気そ のものとも言える。

■ゼーペンスト自治領

2世領主のバハシュールに統治されている自 治領。惑星ゼーペンストを発見し自治領とし た初代領主は人格者であったとされ、その配 Fにはウルゴ将軍のような優秀な人材もいた。 しかし、近年にいたってはバハシュールが親 の遺産をくいつぶし、海賊の人身売買に手を 貸しているとも言われている。

■ゼオスベルトユニオン

大マゼラン・ロンディバルト連邦領宙内のフ リーの船乗り達が集うギルド的存在。実際に はゼオスベルトと呼ばれる小惑星の密集宙域 に集中するギルドを、まとめて便宜上このよ うに呼称しているだけであって、このような 組織が存在する訳ではない。連邦内に所属す る組織とはいえ、独立意識は高く、依頼があ ればどんなことでも引受けるタフな連中の集 まりである。

■セグェン・グラスチ

惑星シェルネージに本社を置くネージリンス 最大の造船企業。政財界の重鎮であるセグェ ン・ランバースが会長を務める。カルバライ ヤとの決戦時には、国内で開発された唯一の 戦艦「オルジアール級」を戦線に供給した なお、ヤッハバッハ帝国による小マゼラン征 服後はヤッハバッハの総督府に食い込み、全 面的な支援を受けている。



■0Gドッグ

宇宙航海者の俗称。「航宙法」とは別に独特 の「アンリトゥンルール」を持ち、それを破 る者は唾棄すべき存在として軽蔑の対象とな る。アンリトゥンルールの最も有名な物は、 戦いは宇宙で決着をつけ、地上の民間人を巻 き込まないというもので、この思想は戦争に おいてすら援用される。宇宙航海時代となっ て、航路を押さえれば実質的にその星の死命 を制することが出来る現実もあり、地上への 軍事攻撃は不必要で残虐な行為として非難の 対象となる。

【た行】

■ダークマター

宇宙にある星間物質のうち自力で光っていな い、あるいは光を反射しない仮説的物質。光 やX線、赤外線など電磁波での観測手法では 検出不可能と考えられる物質であることか ら、"暗黒物質(ダークマター)"と呼ばれる。 宇宙を構成する要素としては、陽子、中性子 など既に観測されている物質が占める割合は ごくわずかであり、その5~6倍程度をこの ダークマターが占めていると考えられている。 OGドッグ達の間では、宇宙で散った命はダー クマターとして漂い、転生の時を待つと信じ られている。

■第一次海峡戦争

大マゼラン歴1970年に勃発した戦争。アッ ドゥーラ教国の発した大マゼラン宙域の航宙 禁止令に対しエンデミオン大公国が反旗を翻 し、それにロンディバルト、アイルラーゼン 各自治区が同調し大マゼランで初となる大規 模な戦争へと発展した。戦争は2000年によ うやく終結。アッドゥーラ教国は多くの支配

宙域を失い、大マゼランの覇権を失った。

■第二次海峡戦争

マゼラン歴2300年に勃発した戦争。ネージ リッド宙域の覇権を巡ってエンデミオン大公 国とアイルラーゼン王国との対立が激化し、 大規模な戦争へと発展した。2350年、ロン ディバルト連邦国の参戦によってアイルラー ゼンが敗北し、戦争は終結。この戦争により アイルラーゼン王国はアイルラーゼン共和国 と改称され、王権の剥奪と共に国体は共和制 へと移行させられたが、完全なる象徴として 王族が残ることは許された。これは第一次海 峡戦争より続くアイルラーゼン王族の保全を、 時のエンデミオン大公が口添えした為と言わ れている。

■大マゼラン・ロンディバルト連邦

正式名称は「ロンディバルト及び自由通商同 盟」であり、「大マゼラン・ロンディバルト 連邦」は一般的呼称である。ロンディバルト 連邦国を中心とした連邦国家であり、内部に 多数の星間国家を抱える大マゼラン最大の勢 力。アッドゥーラ教国からの独立戦争である 「第一次海峡戦争」において結成されたFCA (自由通商同盟)を母体とし、「第二次海峡戦 争」によってロンディバルトを中心とした広 域な連邦国家として成立した。

■T.A.C.マニューバ・スラスト

タクティカル・アドバンスト・コンバット・ マニューバ・スラストの略。艦隊交戦時の回 避機動に使用される。機敏な動きを実現する ため、キックカの強い小型核パルスモーター を併せて使用する場合が多い。

■タンホイザに叩き込め

もともと口の悪いOGドッグ達のスラングで も、最も下品なもの。面と向かって相手にこ の言葉を吐いた場合、即、命のやりとりとなっ てもおかしくなく、ユーリは女性であるトス 力がこの言葉を口にするのを内心止めさせた かったらしい。宇宙航海を続けるOGドッグ にとっての「タンホイザ」とは跳躍航法に使 う時空の歪みや、通常空間と高次空間の狭間 を指す「タンホイザー・スペース」を意味す る言葉と思われるが、その詳細は不明である。



用語解説 #03



【タンホイサに叩き込め】 アトホ。クフリズナー と呼ばれ、大マゼランに欠 かせぬ存在となってユー。 は、決戦において初めてこ の料白を口にした。

■追跡者

観測者のそばにいて、彼らの行動をトレース するポインタ。「観測者」と同様に、この役 割を持たされた人物も、自身の役割に対して 無自覚的であり、自発的意思で観測者に寄り 添っていると思い込まされている。

■電磁レールキャノン

大型の質量弾を電磁誘導により加速、射出する対艦兵装。レーザー兵器に比べると着弾までのタイムラグが大きいため命中率は低いが、APFシールドにより対レーザー防御の発達したこの世界では、その打撃力の高さから一定の需要がある。



■伝染病エンバラス

ユーリ達の時代を遡ることおよそ100年前に、 小マゼランにおいて流行したウイルス性の伝 染病。元は辺境惑星のみに存在する風土病で あったが、航路の確立により航海者を通じて 爆発的に流行した。感染した患者は宇宙放射 能に対する抵抗力が極端に弱まる為、航海者 はもちろん、オゾン層のような放射線吸収層 の弱い惑星においても多数の死者を出した。 大マゼランとの協力により、現在は治療法が 確立されている。

■特務機関ENR

特務機関ENR (=Espionage Network of Rondibult)はロンディバルト連邦大統領直轄

の課報組織であり、必要に応じて大統領の命を受け連邦各地において課報任務にあたる。 議会の承認無しでは常備軍の動員が出来ない 大統領にとって、唯一の直接戦力でもあるが、 その戦力は小国規模にも満たないレベルである。

■トリニオン機関

星間議会のシンクタンク。代表をノーレッジ・ワイマーが務める。各星系の有識者によって 構成されており、星間議会に強い影響力を持つ。オーダーズもトリニオン機関も軍事力を 持つが、これは両議会には軍事を持ち込まず という建前によるものであり、実質的な両者 の軍事的後ろ盾となっている。



【トリニオン機関】代表のノーレ、ジは早期からヤ、ハハ・ハについての情報を得ていたと言われ、オーターブとは異なる方法で連邦の統一を模索していた

■ドローンヒッグス粒子

ボイドゲート近辺において観測される11番

目のヒッグス粒子。ボイドゲートの稼動に よって一瞬観測されるものの、すぐにシンメ トリーを失うと低次の対象性へと移行するこ となく消滅してしまうことから、その特性は 未だ多くの謎に包まれている。

【は行】

■バダック商会

アイルラーゼン共和国の民間軍事会社。ギャン・ボルドバ・バダックが会長を務める。惑星ノイルにあるバダックPMCにはフリーランスの登録スタッフが雇える「スタッフアサインルーム」があるほか、クルーの砲術能力や管制能力を強化する「トレーニングルーム」が完備されている。



【ハタック商会】フェルル他にフェースの他にフェーコストルディスターク PMC」を置く、ターク商会。 会長のキャンは、代しく周辺宙 域を航行していることが多い。

■パンモロ

偶蹄目ウシ科の動物と思しき、大型の家畜種。 始祖移民船による航海時代に品種改良されて おり、他の動物と比較して疫病等に強く、あ まり環境に左右されず飼育・繁殖が可能と

> 【バンモロ】 Lik・ツァの感星ホラーレな と、草原地帯の多い様々な惑星でその飼育 繁殖が進められている





【特務機関ENR】惑星メリルガルドのENR本部。 大マゼランの諸勢力がようやく集結した際は、ここが対ヤッハバッハ対策の本部となった。

186

なっている。農耕の補助役、あるいは肉牛や 乳牛として飼養されており、多くの星で貴重 な動物性蛋白源となっている。

■フェノメナ・ログ

航海記録装置。ただし通常の航海記録装置は 艦艇に付随するものだが、こちらは艦長と なったOGドッグ個人に付随するデータを記 録する。ここには所有艦のナショナリティ コード、性能諸元をはじめとして、たどって きた航路、交戦記録等が全て自動記録される。 艦艇の乗員募集の際にはこのデータが公開さ れることが一般的で、OGドッグ達はこのデー タをもとに、命を預ける艦長を選ぶのである。

■フェルメドシンホルモン

低重力障害に対するホルモン。腎臓で生成さ れるビタミンDに替わるホルモン。ビタミン D同様に、骨組織の代謝を促進している。コ レステロールから体内でホルモンに変化。ビ タミンDとは違い、低重力にあっても、カル シウムを効率よく骨に代謝する働きを持つ。 このため、宇宙空間にあっても、骨軟化・骨 粗しょう症などの疾患が発生しない。

■ボイドゲート

ボイドゲートには通常のボイドゲートと、 「デッドゲート」と呼ばれる機能停止した状 態の2種類が存在する。デッドゲートは古い 遺跡的な扱いをされており、空間通商管理局 によるチャートにも記述されていない。なお、 大規模殖民時代末期には何らかの手段によっ て機能を再開したデッドゲートも確認され、 一部の艦船が「アンシエントゲート」と呼ば れたこのゲートを使用したという。



【ボイドゲート】ボイドゲート間を瞬時に行き来する 」の発見により、活動宙域は飛躍的に 拡大。大航海時代が始まった。



【マシンナリィタワー】惑星二 階の女王の部屋には、女王フー・リーが座

【ま行】

■マシンナリィタワー

ジーマ人はインプラントコーダーと呼ばれる 通信端末を右側頭部に埋め込んでおり、他者 とのコミュニケーションを言語を介さず直接 脳から行う。そのシステムを掌り、全ての情 報の集約と発信を行っているのがマシンナ リィタワーである。

■メーザーブラスター

マイクロ波を用いた銃器。水分子の動きを活 発化させる。照射された箇所は水分子の加熱 により、部分的に焼き切れてしまう。その性 質から艦の内壁を傷つける恐れが少ない為、 OCドッグ達に好んで利用されている。

■メディック

惑星ネロに拠点を持つ、エルメッツアの医療 ボランティア団体。所属艦船がエルメッツァ 領宙内の各所を回遊し、医療活動を行なって いる。

【メディック】特異なフォルム のメディック病院船 その活 動は航宙法で保護されており いかなる勢力もこの艦への攻 撃は禁止されている。

■メテオストーム

ゴッゾ~ファズ・マティ間に発生する宇宙海 流。小惑星帯が2つの惑星の引力によって潮 の満ち引きのように流動しており、航行する 艦隊に甚大な損傷を与える。質量物の衝突か ら艦体を守る「デフレクターユニット」が有 効とされる。

■モスボール処置

軍艦等を再利用することを考慮し、極力劣化 することを防ぐため開口部などを防水、密閉 加工し保存すること。インフラトン・インヴァ イターに対する減圧、封鎖処理も併せて行わ れる。

■モリガン・コリエステ社

ネージリッドの造船会社。モリガン・コリエ ステは初代会長の名であり、以後この社の代 表は全てその名を名乗ることになっている。 本拠地はネージリッドだが小マゼランへの輸 出も視野に入れており、兄弟国であるネージ リンスで要人の集うパーティーに出席し、売 り込みを行っていた。



【や行】

■傭兵集団トランプ隊

おもに小マゼランで活動していた傭兵集団。 ギルドに所属する傭兵で組織された戦闘集団 だが、その構成メンバー、主要な活動などの



用語解説 #04

詳細は不明である。リーダーのププロネンと サブリーダーのガザンは、"アドホックプリ ズナー"ユーリの少年期から行動を共にして いたとも言われている。



【傭兵部隊トランプ隊】惑星ラッ ツィオのギルドで、少年期のユーリに出会ったというブブロ ネンとガザン。傭兵部隊のもの か、揃いの空間服を身につけて

【ら行】

■ランキング

名声値によるOGドッグのランキング。集計 は空間通商管理局による。1000位までのラ ンキングは適時更新され上位に位置するもの は"ランカー"として尊敬と畏怖の対象になっ ており、その頂点には常に大海賊ヴァランタ インが位置している。登録は自己申告制であ り、広い宇宙にはランキング非登録でありな がらランカーと同等クラスの能力を持つ者も いると言われているが、やはりそういう者は あまり信用されない傾向にあるようだ。また、 正規軍人は海賊などと比較されることを嫌い、 ランキング登録を避ける傾向が強いが、稀に アイルラーゼン近衛艦隊総司令ロエンローグ のように、軍人でありながらランキングの上 位に名を連ねる者もいる。



■リジェネレーション処置

失った角膜や四肢の再生など、細胞組織の破 壊・欠損に対し高度な組織再生処理を行なう 先進医療。治療費は莫大なものとなる場合も ある。

■リフレクションショット

"夜の無慈悲な女王"の異名を持つ女海賊サマ ラの愛艦・エリエロンドに搭載されている特 殊兵装。斥力レンズを利用してレーザーを加 速、重力レンズでさらに一点に収束させて目 標に撃ち込む兵装で、通常レーザー砲の数倍 の威力を誇る。



■リム・タナー天文台

惑星ティロアにある小マゼラン最高の天文・ 研究施設。既に地上からの天体観測施設とし ての役割を終えているため、情報の集積機能 と解析能力を利用した研究の場として活用さ れている。エピタフ研究の権威として知られ るジェロウ・ガンの愛弟子・アルピナ・ムー シーが天文台所長を務め、エピタフ研究に全 面協力している。

■量子ゼノン効果

不確定な系に対して頻繁に観測を行うと、そ の系の量子の状態が変化できなくなることを 指す。オーバーロードはこの効果を利用して

観測者により宇宙の確定化、及びその後の新 たな宇宙創成を行おうとしたものと思われる。

■ロエンローグ卿

第一次海峡戦争のおりに、万を越えるアッ ドゥーラ艦隊に包囲され危機に陥ったアイル ラーゼン王を、わずか200の艦隊で救出した 英雄。もともとは海賊であったが、その功に より爵位に封じられ、終戦まで幾多の戦功を 挙げた。以後アイルラーゼンでは最も優秀な OGドッグがその名を継ぐことになっており、 最高の名誉となっている。



【ロエンローク卿】軍人でありなら、常に でもあり続けるロエンローグ卿、 その存在は、多くのOGドッグからも一目置



【リム・タナー天文台】設備が充実したリム タナー天文台。ジェロウ・ガン研究所と同 様に、小マゼラン屈指の研究施設と言える。



宮武一貴氏×鷲尾直広氏

河野氏たっての希望により実現した宮武氏と鷲尾氏の対談。『無限航路』を媒介とすることで親子ほども世代の 異なる2人のメカデザイナーに、互いのデザイナーとしての生い立ちや姿勢などを語っていただいた。

OP

鷲尾氏(以降、鷲):具体的にデザイナー同士でやり取りすることは初めてですね。

宮武氏(以降、宮): 僕と河森なんかはいつも大喧嘩ですよ。 本音のぶつけあいという事ですけれどね(笑)。こうやって 終わった仕事に対して「あれはどうだった?」という話をす るのは、インタビューの時くらいですね。

萱:ゲームをブレイしてヤッハバッハ艦の――、宮武さんのデザインの凄みに圧倒されました。勢力やキャラクターと、宮武さんの描かれた艦船も見事にマッチしていましたね。

宮:最初の企画段階で、河野さんから「最強の帝国の、最強の軍隊」という帝国のイメージを聞いたんです。僕も「世界観を規定することになっちゃいますが、いいですか?」とうかがって、それからデザインが始まりました。ヤッハバッハの船というのは、ある意味最大メジャーの軍艦ですから、個性を極端に強く出す必要はなかったですね。威圧感があって、偉そうに見えればそれでいいと言う。ただ、ひと世代前の艦とか、かなり古い艦が生き残っているという艦の世代のような事は意識しましたね。

鷲: 僕もお話をいただいた時、戦艦の設定は凝った文章をいただきましたね。河野さんは依頼の段階で、誰にどの勢力を頼むと個性が活きるかという事を考えて発注なさっていたんじゃないかなと思います。

宮:最初にお話をした時に、「ああ、するどい方だな」と思いましたよ。

鷲:あとは、なかなか妥協を許さない方でしたね。

宮: そうでしたね。駄目なものは駄目と言ってくれるので、逆にとても助かりました。実際の作業自体は、最初にラフ稿を出してから七ヶ月くらいでしょうか。僕の場合、イメージさえ出来てしまえば、あとの描く作業は事実上「ただの実作業」になるんです。それは、僕自身の中での作業には入らないんですけれどね。

鷲: 僕は最初に、宮武さんと大久保さんが描かれたものをい

費 海宮●

1949年神奈川県生まれのメカニックデザイナー、イラストレーター、コンセプトデザイナー。スタジオぬえ所属。小説『宇宙の戦上』(ハヤカワ文庫院)のパワードスーツ、「超時空世紀オーガス』のオーガス、『聖戦上ダンバイン』のダンパインなど、SF限達のイラストやアニメのメカニックデザインを多数手がけ、日本のSF作品に多大な貢献と影響を与え続ける。

●黔尾直広

1972年新潟県生まれのメカニックデザイナー、イラストレーター。『宇宙のステルヴィア』のメカデザインにてデビューした後『蒼穹のファフナー』「機動戦士ガンダムの0』『異世界の型機節物語』といったアニメ作品のメカデザインを担当、また、ハヤカワ文庫の『量子真空』「湿河と食糧用」黎明篇』シリーズのイラストを手がけるなど、SFをメインに幅低く活躍する。

くつか見せていただいて。それからスタートでしたね。

宮:他の方のデザインを見せてもらっていなかったので、僕は大久保さんと平行してやっていたのだと思いますが――、見せられて迷惑だったでしょうね(笑)。

鷲:いえ、とんでもない! 河野さんも、宮武さんのデザインについて嬉しそうに話してくれていましたよ。

■GAMEPART—01

宮:船って、確かに描きやすい向きがあるんですよね。

鷲: CGに起こしてもらうのに、最低限どれを描けば分かってもらえるかという部分ですね。

宮:そう、伝わりやすいパースがあるんですよね。

鷲:CGも、このぐらいのポリゴン数で上手く省略して作ってくれているなと思いました。

宮:僕らの描いた2パース――、もっと多く描いているものもありますけれど、そこから良くあのCGを生み出してくれるなと思います。安心して任せられますね。

鷲:ちなみに、CGデータをご覧になったことはありますか? 宮:ゲームはほとんどやらないので、DVDで送ってもらったものを見ました。

鷲:確認しにくい部分もあるかもしれませんが(鷲尾氏、 DSを取り出す)。

宮: ――ああ、すごいな。色々と面白いですね。これは横 須賀に生まれ住んでいるものの実感ですが、軍艦っていろん な時代と国の軍艦がいるんですよね。アメリカの軍艦がいれ ば、日本の軍艦もいる。場合によってはロシアの軍艦も入港 してきたりする。そういう光景を見ているので、これだけ色々 な種類がいてくれると、これは贅沢だし、実際リアルだなと 思います。

鷲:ゲームをやってみると、よくこれだけあるなっていうくらい艦船の種類がありますよ。本当に贅沢なゲームですよね。 1周プレイするのに70時間ほどかかりました。さらに、自分がデザインしたものは2周やらないと使えないものが多くて、なかなか揃えられなかったんですが(笑)。

宮:今のゲームは2周目、3周目の方に楽しみを取っておくっ ていう作り方をなさっているので、逆に言えばすごく楽しい ですよね。

鷲:遊ぶ方にしてみれば、非常にコストパフォーマンスが高いですね。戦艦も1周しただけでは全然集まらないので、時間があればもう1周やりたいと思います。

宮:もったいないというか、ある意味、贅沢な使い方ですね。

鷲:宮武さんは、ゲームはなさらないのですか?

宮:身近にひとりゲームにはまってしまった大人がいたので、

Pick Up Data

●河森—河森正治氏

1960年富山県生まれのアニメーション監督、メカデザイナー。スタジオねえ所属、サテライト専務取締役。大学在学中からメカデザイナーとして顔角を現し、20代初期に「超時空要審マクロス」の"バルキリー"をデザイン。可変ロポットデザインの第一人者となる。現在もアニメ作品の原作、監督、演出、脚本、絵コンテ、メカデザインまでこなす他に、SONYのアイボ(ERS-220)がNISSAN「デュアリス」パワードスーツのデザインも手がけるなど、幅広く活躍するビジョンクリエーター。

●大久保さん―大久保淳二氏

1974年東京生まれのデザイナー、イラストレーター。 1999年よりフリーランスデザイナー/イラストレー ターとして活動開始。戦闘用二足歩行ロボットの操縦を 再現するXbox用ソフト「鉄騎」のメカデザイナーとして脚光を浴びる他に、メカニカルキャラクターデザインの専門レーベル「出雲重機」の名で作品を発表した。

●マクロスー超時空要塞マクロス

1982年に放送されたテレビアニメーション作品、可変 戦闘機パルキリー、巨大戦艦の中の都市空間、文化を持 たない巨大異星人「ゼントラーディ」、パイロットと女 性上官、アイドル歌手との三角関係など豊富なアイデア を盛り込み、興星人との星間戦争という壮大なストー リー指いたSFドラマ。劇中の歌手が実際にレコードを 出すという、メディアミックスの先駆的作品でもある。

●ヤマト―宇宙戦艦ヤマト

1974年に放送されたテレビアニメーション作品。宇宙 戦争における戦闘の描写、詳細なSF設定など、放映当 時の作品としては斬新な試みが取り入れられた連続SF ドラマ。放送は予定の回数を待たずに終了したが再放送 などで再び注目を集め、劇場映画が公開。社会現象とも 言える大ブームを巻き起こした。

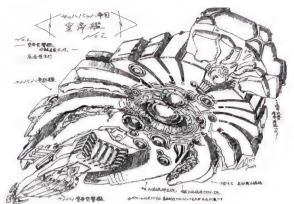
●幼年期の終わり

ハードな作風を持つイギリスのSF作家、アーサー・C・クラークの長編小説。異星人との遺遺によって新たな道を歩み始める人類の変が、哲学的に描かれている。なお、日本においてはSF至上の傑作として、ハヤカワ文庫、創元推理文庫(「地球効年期の終わり」)、光文社古典新訳文庫からそれぞれ邦訳版が出版されている。

●オーガス一超時空世紀オーガス

1983年に放送されたテレビアニメーション作品。あらゆる多元世界が入り乱れた「相剋界」と、混乱時空修復

■艦船イメージ ゼオ・ジ・バルト/ P級

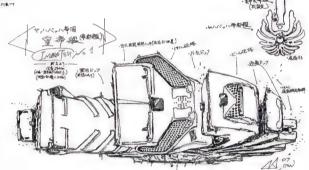


◀ゼオ・ジ・バルト/P級 底面後方より

宮:制宙権を完全に確保したなかでの「最強の軍隊」とい うことだから、相手の惑星の真上にそのまま侵攻して、武 力制圧のようなかたちでビーム砲を使用するといった意図 がありましたね。戦闘に入る前に、大体相手は降伏してし まうけれど、そうでない場合は惑星を破壊する前提で攻撃 すると。だから、主力兵器である巨大なビーム砲は、真下 に向かって攻撃するために艦の真ん中にあるわけなんです。

▶ゼオ・ジ・バルト/P級 正面より

宮:この艦は、まず「皇帝の乗る船で突撃艦」であるとい ことまで話をうかがいました。帝国の紋章をそのまま形 にすればいいという印象があって、それから起こしたもの です。正面よりの隙間ですが、おそらくここから出撃した 国が動いているようなものですから、外交やら通 商やらもここからするんだろうという感じでとらえていま した。隙間の部分を出来るだけ描きたいなと思って描いた のですが、まあ手間がかかること (笑)。



染まってしまったらこれはアウトだな、と。それで、染まら ないように気をつけていました。今は妻が僕の代わりに色々 と見せてくれますから、それで納得しています。

鷲: それはありますね。僕も、妻が代わりにゲームをやって 見せてくれたりもします。

宮:昔、河森が「ゼビウス」にはまったのを見ているので、 さもないと仕事にならないなと。「あの当時はひどかったぞ」 と言うと、「僕の時間を返してくれ!」って(笑)。以降、彼 も「ゲームは仕事でするんであって、遊びでしてはいけない」 という不文律ができたみたいです。

鷲:あぶないですよね (笑)。

宮:「ここがポイントか」と言うところを見せてもらったり はしますけれど、そういったかたちでしか楽しみようがない と言いますか。本当に楽しめるところまで辿り着こうと思っ たら、それだけで時間をくってしまいますからね。

そういった事は河野さんにもお話しましたが、「僕もゲー ムは楽しみたいですけども、やるとお仕事の方に差し支える ので」ということで、ゲームのクライアントの方々には予め 全部お話してあるんですよ。

鷲:「無限航路」は、純粋に楽しもうと思ったら100時間以 上はかかるでしょうしね。

宮:「息抜きでちょっとやっているんだ」と言っても、「いや、 それは息抜きじゃないだろ?」と言われたら返す言葉がない ですよね (笑)。

· JAMESTAN (METLOWN)

■GAMEPART-02

鷲:「無限航路」の中で、僕が担当した艦が脆いのはしょう がないかなと思いましたね。デザイン的にも(笑)。そして、 やっぱり宮武さんのデザインは「頑丈」なんですよ。

宮:頑丈でなかったら話にならないだろう、というかたちに 自然となりますね。ある意味、自分に枷をはめている部分で もあるんですが、デザイン上、意図的に先が尖るのは止めて いるんです。鼻先が丸くてゴツいのが多いので、余計に頑丈 な印象が強いと思いますね。

鷲: 『マクロス』のゼントラーディの戦艦も、どちらかとい うと尖っているものが少なかったですね。カムジン艦は尖っ ている感じでしたが。

宮:あの艦は艦首部分が再突入艦なので、空力的な要求とい うことだけであのかたちなんですよね。ただ、軍艦というも のは、空力的な部分を排除しないとシルエットとして軍艦ら しく見えてこないと言うか、先を丸くするということで重く

の鍵となる「特異点」の争奪戦を描いた、「超時空要塞 マクロス」に続く超時空シリーズの第2作、異世界風の メカニックコンセプトを宮武一貴氏が創出し、同時期 「聖戦士ダンバイン」と並んで宮武デザインの代表作と なった。

●ゼロテスタ・

1973年に放送されたテレビアニメーション作品、吹雪シン、荒石ゴウ、リサがゼロテスター1号機に乗り込み、機械化人類アーマノイド星人の地球保険を阻止するために贈うSF作品で、高度なSF設定をともなう高年齢向けの作動が話題を呼んだ。なお、第39話以降は「ゼロテスター地球を守れ!」に改題されている。

●宇宙のステルヴィア

2003年に放送されたテレビアニメーション作品。超新

星爆発の衝撃波の到来にさらされた未来の太陽系を舞台 に、宇宙ステーション・ファウンデーションII「ステル ヴィア」、宇宙機「オーバビスマシン」などの豊富なア イデアを盛り込みつつ、成長する少年少女を描いたSF ドラマ。

●窩野さん--窩野由悠季氏

1941年神奈川県生まれのアニメーション監督。旧称 高野喜幸。1964年から虫プロダクションに所属。杉井 ギサブロー、出崎統、高橋良輔、石黒昇らとともに、「鉄 腕アトム」「リボンの騎士」などの手塚治虫作品のアニ メ化に脚本・演出担当として参加。フリーとなった後も 様々な作品を創作し、「無敵超人ザンボット3」、「機動戦 士ガンダム」、「聖戦士ダンバイン」などでロボットアニ メに次々と新雄地を切り聞いた。

●高橋良輔さん一高橋良輔氏

1943年生まれのアニメーション監督。1964年から虫 プロダクションに所属。虫プロ時代は手塚治虫原作のア ニメ作品の脚本、選出を担当した。虫プロ退社後、「ゼ ロテスター」以後はサンライズ社作品を中心に携わり、 「太陽の牙ダグラム」、「綾甲騎兵ボトムズ」などでリア ルロボット路線とされる世界観を確立した。

●ライディーン─勇者ライディーン

1975年に放送されたテレビアニメーション作品。古代 ムー帝国の血を受け継ぐ主人公と妖魔帝国が戦う本作は、 ムーの守護神「ライディーン」が登場する富野氏の初監 督ロボット作品となる。搭乗者を選ぶロボット、化石獣、 美形敵役などの様々な試みを盛り込み、当時のロボット ニメを代表する作品となった。

NTERVI

見えるというか……。本当はそういうものではないんですけれど、一種の記号としてそういうことが役立ちますね。

鷲:僕もどちらかというと、古い艦は尖らせていませんね。 逆に新しい艦の方は、尖った感じの方が、河野さん的に望まれていたのかなと思います。でも、やっぱりそういう艦はゲーム中では脆いですね。

宮:戦艦のバラメータをゲームの基本的なモジュールとして 見せてもらうと、すごく細かいことになっているなと感心し ます。細かいバラメータの調整で、それぞれの個性が出てく るんですよね。足が遅ければ、総弾数は僅かずつ上回ってい たり、ミサイルの速度が少しずつ速かったり、追尾性能が僅 かに違ったり――。「開発に携った方は、こことここの差を 一体どこでどう考えてつけているんだろう?」と、そっちの 方が興味がありますね(笑)。そういうものを見せてもらう と「ああ、ゲームのプログラマーの方ってものすごい苦労を なさっているな」と思いますね。だから、開発には時間がか かって当たり前です。

鷲:「無限航路」くらい艦の種類が多いと、バランス調整が 大変だと思いますね。

宮:それが画面で動くということは贅沢ですよね。さらに言えば、「宇宙戦艦」のゲームというのは、ある意味理想的なんですよね。アニメーションでは、どこまでも一つの主人公の艦のもとに全てを集約しなければいけなくて、ストーリーは物語の中でしか展開できない。この艦を中心に動かしてみたいと思ってもそういう芸当はできませんから。それを考えると、最高なんだろうなとつくづく思います。

鷲:戦艦ゲームというのは久しぶりだし、かなり思い切った コンセプトのゲームでもありますよね。数もこれ以上多いと 大変だし、バランス的には調度いいという感じです。

宮: 拝見させていただいても、「おお~」という感じがしますよね。

鷲:最初に発注された時に、「使いたくなるようなデザインで」 ということは言われていたんですよね。だから、それぞれど んな方向性でもかっこ良く、個性があって、使いたくなるよ うなデザインの艦ばかりになっていますね。

宮:デザインする側としては、「これはこう使うとかっこいい」という事を頭で思いえがいて描いていますからね。また、僕らにとって幸せなことは、「ヤマト」に始まり、演出効果を意図的に考えて提示してくれた作品が多かった。演出に対するインストといいますか意識といいますか、デザインする上では結構大事なんですよね。

鷲:画面が小さいのでなかなか見えないですけれど、艦が飛び散るとか、ブリッジでのやりとりとか、そういう演出も「ならでは」ですよね。

宮:ゲームは、そういった演出のしやすさを考える必要はあまりないのも楽とは言えますね。デザイナーとして考えることは、ゲームの中の個性をいかに引っ張り出してやるかということだけですから。

萱:アニメーションでは、無理やりでも終わらせなければいけない、という時間的な厳しさもありますよね。

宮:テレビアニメーションの場合は、クールもありますから ね。それで逆に、制作進行さんの仕事がいかに大変かという 事も分かるし。そうなると、確かにゲームは制作進行さんが いませんよね。

鷲:それだけに、贅沢なつくりができるという。

宮:最初はゲーム制作の方の役割というのがよく分かりませんで——つまりプロデューサーさんがどういう仕事をするのか、ディレクターさんがどういう位置にいるのかとか。だから、河野さんが中心というのは、なるほどと思いましたね。

■DESIGNERPART-01

宮:「無限航路」の評判はどうだったのでしょうか?

覧: 僕は30代なんですが、『ヤマト』や「マクロス」の宇宙 戦艦のイメージが強いかなと思います。あとは、やはりSF ですよね。「幼年期の終わり』のように、物語も壮大なもの でした。ですので、「無限航路」はそのあたりの宇宙戦艦が 好きという方や、昔のSFが好きという方――多分、僕より も上の世代が一番ハマるんじゃないかなと思います。

富:なるほど。イメージそのままですね。SFは、内輪では「浸透と拡散」という言葉で語られていて、もう拡散しきっているイメージがあるけれど、確かに「宇宙戦艦もの」はまたうけていますよね。

鷲:「ヤマト」の頃は僕もまだ小さかったですけれど、小学生の頃から「マクロス」や「オーガス」を楽しませていただいた世代で、宮武さんの作品はほとんど見ています。ちょっと世代が下になりますけれど、うちの妻も「マクロス7」がすごく好きなんですよ。今日も「宮武さんのサインをもらえないかな?」と言われたほどで(笑)。

宮:ありがとうございます(笑)。でも、作品世界の印象というのは、監督の腕前次第ですからね。僕はデザイナーですから、その作品世界を聞いてデザインしています。ひと作品ごとに方向性やコンセプトはそれぞれ違うので、デザインのカラーもすべて変えているつもりなんですが……。僕自身のカラーというものが出てしまうみたいです。そういう姿勢でやること自体が、もうカラーなんだとも言われますけれどね。鷲:発注を受けて、初めは監督から色々意見を聞いて創り上げていくという感じですね。自分でデザインしているというよりは、一緒に創り上げているような。

宮:そうですね。基本的には、監督の頭の中にあるもやっとした雲のようなものを、具現化する感じでしょうか。監督自身も絵描きであることが多いですけれど、自分自身では外に伝える絵が生み出せずにいる。お話をうかがってそれを引っ張り出して、徐々にかたちを固めていくのが、僕の仕事なのかなと思います。

鷲: 僕も、監督さんのイメージ漠然としたものを聞きながら 作業をすることはありますね。そこで頭の中に何となくかた ちができた瞬間、「突破したな」というか「あ、これはいけ るな」と思うと、大体かたちが出来上がります。

宮:それはありますね。僕はそれを降りてくると話しますね。

Pick Up Date

●コン・パトラーV一超電磁ロボコン・パトラーV 1976年に放送されたテレビアニメーション作品。超電 磁の力で合体する巨大ロボ「コン・パトラーV」が地球 優略を目論むキャンペル星人と戦う本作は、スーパーロ ボット路線とされる世界観を確立。さらに、キャンペル 星人側のドラマ性をも描く事で、魅力かな人物描字の 争の凄惨さといったメッセージ性を持つ作品となった。

●鈴木良武さん─鈴木良武氏

1942年東京都生まれのアニメーション原作者、脚本家、 1963年から虫ブロダクションに所属。演出助手と制作 逆行を務めた後、宇宙エースノの脚本で御本家デビュー する。フリーとなった後はサンライズに設立初期から間 わり、「ゼロテスター」から原作を担当。その後も「勇 者ライディーン」、「無数組入ザンボット31 など、多く のサンライズ作品の原作やシリーズ構成、脚本を手がけ ている。

●ダンバイン一聖戦士ダンバイン

1983年に放送されたテレビアニメーション作品。富野氏が描くサンライズロボットアニメの代表的作品であり、 異世界「バイストン・ウェル」の世界観、恋、狂気、野 望といった登場人物の心理を描いた人間ドラマ、昆虫を モチーフにした独特のメカテザインが話題を呼んだ。

●湖川さん―湖川友謙氏

1950年北海道生まれのアニメーター、キャラクターデザイナー、演出家。旧名、湖川道、「宇宙戦艦ヤマト」 シリース、「銀河鉄道999」の作画監督を経て、1980 年代に、「伝説巨神イデオン」「聖戦士ダンパイン」など 富野氏監督作品のキャラクターデザインを担当した。

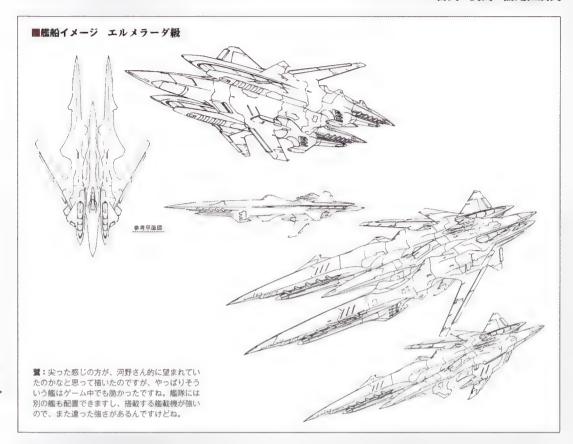
●ガンダム00―機動戦士ガンダム00

2007年に放映されたテレビアニメーション作品。TV 放映のガンダム作品としては初めて分割放送を行われ、 セカンドシーズンは2008年に放映された。圧倒的な採 カ「ガンダム」による紛争根絶を目的とする私設武装組 織の喰いを描いている。

●石黒さん一石黒昇氏

1938年東京都生まれのアニメーション監督、濱出家、アートランド代表。『宇宙戦艦ヤマト』で現場を取り仕 切るアニメーションディレクターを担当。アートランド 設立後は、ディレクター、監督を務めた「超時空要塞マ クロス」「メガゾーン23」「銀河英雄伝説」などの人気 作で注目を集めた。

宮武一貴氏×鷲尾直広氏



僕の場合は、世界とコネクトする――世界のフィーリングを自分の中にどう取り込むかなんです。それがリンクした瞬間、かたちというのはどうにでもなるなと思えるんですよ。 そういう仕事の進め方――デザインの方法論が分かったのは、『ゼロテスター』の頃でしたね。

鷲:僕が初めてアニメーションの仕事をしたのが『宇宙のステルヴィア』という作品なんですが、その発注を受けた時にプロデューサーさんに「ゼロテスターみたいにしてくれ」「ロボットもゼロロボットみたいにしてくれ」と言われました。宮:それはまた不思議な趣味を(笑)。『ゼロテスター』は創映社、今で言うサンライズさんの作品ですね。最初のメカ作品なので、技術的にもセンス的にもまだ稚拙でした。ただ、富野さんと高橋良輔さんが引っ張っていた作品ですから、もう、やる気はものすごかったんですよ。

鷲:70年代の前半ですよね。

宮:ええ。大学を卒業して大学院に行きながらやっていた仕事だからなぁ……。

鷲:放送は73年だったんですね。僕は72年生まれですけれ ど、なぜかオープニングは覚えているなぁ……。

宮:生まれた翌年に『ゼロテスター』でしたか。僕はまだ自 分が青二才のつもりなんだけれど、歳月が感じられて少し因 るかな(笑)。その次が『ヤマト』で、次が『ライディーン』や『コン・パトラーV』――、そういった中で知り合ったのが富野さん、高橋良輔さん、そして鈴木良武さんという、かつて虫ブロの若手の中でも、特にすごい人たちだったんです。皆さんSFに対する造詣が深く、デザインや作品世界というものをものすごく大事にされている方たちでした。そこで色々と教えていただいて、理念と方法論が身につきましたね。

そのあとの『マクロス』は、河森と長い間練り上げてきた自分たちの企画でしたから間違うも何もないわけですけれど、他の方と仕事をした時にその方法論が正しかったと安心したのは、十数年ぶりに富野さんと『ダンバイン』をやった時でしたね。最初の頃は、作品独特の昆虫世界のようなイメージはなく、まず「駄目と言ってもらおう」と思って何点かの神像のようなロボットを描いたんですが、「僕も分からないけど、君も分からないみたいだから」ということで、次に世界観の方を詰めていくことになったんです。そして、富野さんの話を聞きながら進めていって、昆虫に乗って手綱を引いて飛んでいる人間を描いた時に「これだ!」と言ってもらえて。その段階からコガネムシ型のドラムロや、ダンバインを描いたんです。作画の中心も湖川さんという話だったので「何を出しても大丈夫だな」と安心して、一晩ふた晩で描き上げま

●佐藤監督一佐藤電雄氏

1964年神奈川県生まれのアニメーション監督、演出家、 大学卒業後、亜細亜堂に所属。監督として「機動戦艦ナ デシコ」を手がけた後プリーとなり、「宇宙のステルヴィ ア」、「バスカッシュ」など様々な作品で監督、原作、 脚本、シリーズ構成などを手がけた。

●大河原さん―大河原邦男氏

1947年東京都生まれのメカニックデザイナー。大手アバレルを経て、1972年から竜の子プロダクション入社、「科学忍者ガッチャマン」以後はメカデザイン等門となる。中村光毅氏と「デザインオフィス・メカマン」を設立。「タイムボカンシリーズ」を経て、1978年からフリーとなる。サンライズ作品では、「機動戦士ガンダム」「移用騒兵ボトムズ」などのリアルロボットアニメから「乗

者シリーズ」などのスーパーロボットアニメのメカデザインを担当。幅広い分野で活躍している。

●ガッチャマン─科学忍者隊ガッチャマン

1972年に放映されたテレビアニメーション作品、科学 忍者隊と秘密結社ギャラクターの戦いを描いた本作は、 吉田竜夫とその弟・九里一平のデザインによる斬新なコ スチュームとキャラクター、SF作家小隅撃(集野石美) によるSF考証、中村光戦らによるメカデザインにより 一世を風靡、後のSF・ヒーローアニメにも多大な影響 を与えた。

●吉田電夫さん一吉田電夫氏

1932年京都府生まれの漫画家、アニメ原作者。竜の子 プロダクション (タツノコブロ) 設立者。1955年の「鉄 腕力也」で本格デビュー。1962年、弟の吉田健二や九 里一平と共に竜の子プロダクションを設立。「宇宙エース」「科学忍者隊ガッチャマン」「マッハGoGoGo」といった傑作を数多く世に送り出した。

●中村さん―中村光毅氏

1944年東京都生まれのアニメーション美術監督。 1964年からタンノコプロに所属。「科学忍者師ガンチャ マン」の科学忍者勝側メカ、「マッハGoGoGo」のマッ ハ号などを手がける。1976年の「デザインオフィス・ メカマン」設立後は、美術に専念「機動戦士ガンダム」、 「風の谷のナウシカ」などで美術監督を務めた。

●安彦さん一安彦良和氏

1947年北海道生まれのアニメーター、キャラクターデザイナー、漫画家。1970年に虫プロ養成所の2期生として入社。在籍中にその卓越した画力を養った。後に創



R

した。そういった流れで、デザインの過程というのはある意 味富野さんに教えてもらったという感じでした。

鷲:そのあとファンタジーものが流行りましたけれど、当時、 小学生だった頃に『ダンバイン』の世界観とロボットは非常 に新しいなど衝撃を受けましたね。

宴:いかにも富野さんらしい「絶対に他の人と同じにはしな いぞ」という意思が明確にありましたからね。皆さん、富野 さんと仕事をする事を結構恐がるんですけれど、ご一緒して すごく面白いし、怖いと思ったことはあまりないですね。

鷲: サンライズさんからは「ガンダム00」などの仕事をい ただきましたが---。話をしたこともないんですけれど、怖 いなという印象はありますね。

宮: はっきりと文句を言ってくれますからね(笑)。でも、 それはデザイナーからするとすごく助かることなんですよ。 富野さん自身もデザインのセンスがある人だし、機械好きな 人ですから。遥か大先輩の偉い監督さんだと思って接してい ると、子供のようなところもあって、「これ、僕が子供の頃 に描いたんだけどさ」と飛行機の絵を見せくれたこともあっ たり (笑)。そのあたりを逆に楽しめるかどうかが、富野さ んとの仕事のやり方かなと思います。

鷲:ガンダムの面白いかたちのものは、富野さんがラフを描 いているんですよね。

宮: どうしようもなくなると「これでやって!」と、富野さ んが自分でデザインしますからね。でも、それはすごく正し いんですよ。『ヤマト』の石里さんも、打ち合わせで好みの ものが出てこないと、次の日に原型を出してくることがよく ありました。二人とも全然タイプは違うけれども、同じ虫ブ 口出身で、しかも美術系の大学を出ているアニメーター志望 の、デザインがこなせるSF好きの監督さんだったんですよ ね。僕はそういった、とても素敵な監督さんと早い段階で仕 事をして育ててもらったんです。今は、いかに自分に悪影響 を及ぼすものから自分を守り通すかということに苦労する時 代になってしまっているところもあるから、僕は非常に幸せ だったんですね。

鷲:僕も、最初にやった『ステルヴィア』の佐藤監督が、同 じような方でしたね。佐藤監督も自分で絵を描く方なので、 途中、迷ったらスケッチを出してもらったりもして。その最 初の作品で、デザインのやり方を教えてもらえたというか。 人によるのかも知れないですけれど、そういった面では、今 もあまり変わらないのかも知れませんね。

宮:そう考えると、我々は幸せな国に生まれていると思いま すよ。欧米の場合には、アニメーションというものは本当に 子供向けのものとして周りで固めてしまっていて、そこから 先の発展――、自由な展開がない「作られた世界」で動く しかないんですけれど。日本のアニメーションというのは、 予算は少ないですけれど、人的な質は高くて、しかも規制が あまりない。おかげで平気で対象年齢を上げられるし、競争 が激しいから、作品世界を独自に作り上げていかないと話に ならない。逆に、そういった中で育つデザイナーは、割と自 由にできますよね。

欧米の場合には、デザインはごく小規模で、「これは!」 というかたちで影響を残しているものと言うと、ほんの数作 品----「スタートレック」と「スターウォーズ」、それに「ギャ ラクティカーくらいでしょうか。どう頑張っても、宇宙戦艦 やロボット、戦闘機のデザインが十何年間に一作や二作出来 れば御の字という状態でしょうしね。それと比べると、我々 は比較にならないほど恵まれた環境の中で育っていて、いく らでも先に行けるんですよね。

鷲:その後は僕も含め、宮武さんの作ってくださったあとを 辿っている感じですね。

宮:大河原さんと僕は、何故かそういう風に見られがちです ta.

鷲:僕らの世代から見ると、やはり宮武さんと大河原さんの お二人が最初に見えてしまいますね。メカデザイナーという 職業ができた頃と、宮武さんと大河原さんがメカデザインを バリバリやっている時期が重なったという感じでしょうか? 宮:そうですねぇ。独立した頃が、会社の外にデザインを頼 んでいかないとダメだということになった時代で、そこで頼 まれたのが『ゼロテスター』なんですよ。

大河原さんの場合、竜の子プロの『ガッチャマン』を僕ら の仕事より前にやったわけなんですけども、竜の子プロとい う社内で「美術の仕事」としてデザインをやっていたんです よね。『ガッチャマン』の大半を吉田竜夫さんと中村さんと 二人で煮詰めて行き、その手伝いのようなかたちでもって、 大河原さんがやっていたという状況だったみたいです。

当時の『ゼロテスター』のスタッフたちは、「ガッチャマン」 を見て悔しくて悔しくてたまらなかったんですよ。絵は上手 い、美術はすごい、何から何まで稚拙なところがどこにもな い。おさえられるべきところはすべておさえている。何であ んな芸当ができるんだ、といいながら一所懸命頑張っていた んですよね。中村さんは後に「あれは社内の仕事で、描きや すいかたちで描いていたんだよ」、と言っていましたが、「あ れで描きやすいかたち?」と僕は思うんですけどね (笑)。 その悔しさが、後の『ライディーン』に繋がって、富野さん が「人に任せちゃだめだ」と、中心になって世界観を組み立 てていったんです。打ち合わせには最初から参加させていた だいたんですが、そこからは安彦さんもいましたし、皆さん がいて、バックグラウンドが育ってゆく――、その過程と 一緒に僕らも育つことができたんですね。

言ってしまえば、サンライズがよってたかって、メカニッ クデザイナーの世界を育ててくれたんだと思っています。「ダ ンバイン」の時がひとつのピークで、それからあと十年間 ちょっと暇になって、「舞-HiME」あたりの時からはまた忙 しくなって。

鷲:「ガンダムSEED」のあたりから、またメカの仕事が増 えたましたね。やっぱりガンダムが元気だと、他のメカもの も元気になるというか。

宮:僕も「ターンA」で久しぶりに富野さんから直接「軌道 エレベーターをやって」という話をいただきましたが、そう したらその次に「ガンダムSEED」では「以前のとは根本的

U k C ρ

映社に移り『ゼロテスター』、「勇者ライディーン』など に参加。創映社がサンライズとなった後は「無敵超人ザ ンボット3」、「視動戦士ガンダム」などに携わった。

●舞-HiME

サンライズが中心となって展開した、テレビアニメ、 画、ラジオ、ドラマCDなどからなるメディアミックス 作品。私立風筆学園を舞台に、生徒達の友情、恋愛、戦 いを描いた。テレビアニメーション作品は2004年に放 映され、謎の生物「オーファン」などのデザインを宮武

●ガンダムSEED-機動戦士ガンダムSEED

2002年に放映されたテレビアニメーション作品。架空の年代であるC.E. (コズミック・イラ) 70年代の地球 **連合とザフトによる戦争を描いた。劇中における「ガン** ダム」という機体名称の希薄化や、宇宙世紀以外を舞台 としたガンダムシリーズのタイトルに「機動戦士」の冠 語がつけられるなど、シリーズにおける新しい試みがな されている。

●ターンA-V ガンダム

a

1999年に放映されたテレビアニメーション作品。「機 1939年に放映されたテレビア - スーンョン Frên. 1機動戦士ガンタム | 誕生20周年企画の一環で制作された本作のメカデザインには、世界的なデザイナーであるシド・ミードが参加、独自のデザインを見せた。また、物語も、それまでシリーズと異なり、大規模な脱鷗よりも 政治的な駆け引きが多いものだった。

●出渕くん─出渕裕

1958年東京都生まれの漫画家、イラストレーター、アニメーターなど幅広く活躍するクリエイター。1979年

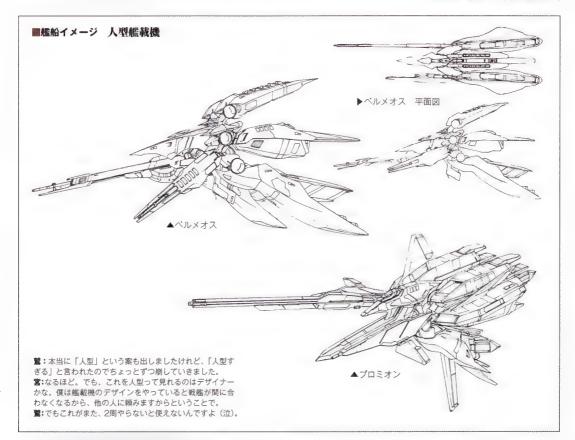
に「関将ダイモス」の敵ロボットデザインを担当。その後、漫画家兼イラストレーターとしても活躍。ガンダムシリーズや「機動警察パトレイパー」などでメカニック デザインを手がけ. 三次曲面で構成された美しいデザイ のメカを生み出した。

●エンジェルリンクスー星方天使エンジェルリンクス 1994年にWOWOWノンスクランブル枠で放送された テレビアニメーション作品。原案は伊吹秀明の小説「星 方遊撃隊エンジェルリンクス」。中国風文化が一般化し た未来世界を舞台とした本作では、無頼のヒーローとは 対極の財力の頂点に立つヒロインの愛機として、宮武氏 のデザインによる「エンジェルリンクス号」が活躍した。

●加軽商之--加藤商之氏

1952年静岡県生まれのイラストレーター。スタジオぬ

宫武一貴氏×鷲尾直広氏



に違うコロニーできますか?」という依頼が来たりしました。 本当に、あのあとはにぎやかになりましたね。

鷲:ちょうどその手前が空いているせいか、メカデザイナー も僕らくらいの世代がいまだに若手という感じですね。『ガ ンダムSEED』あたりから育った人が、この後出てくるのか なと思います。

宮:そうですね。僕らの世代というのは、戦争が終わってベビーブームの時代に出てきて——それが第一世代とするならば、その後は、出渕くんや河森まで空いちゃうんですよ。で、次はあなた方の世代ですよね。ある程度の周期というのは存在するみたいですね。

■DESIGNERPART-02

宮:設定の書き込みは、基本的には、降りてきたバックグラウンドを忘れないうちに書き留めておくというコトなんです。最初の段階で「これは仕事先の誰のために描く」というのを頭の中に寝かせておいてから描くわけですから、当然ながら監督さんの好みも自然に入って、その方に理解しやすいようにといいますか、その方のツボにはまるようなポイントをおさえながら、基本的なかたちはこうだよということを伝えられるように描いていくんですが。それでも、頭の中に降りて

きたものの十分の一も描けないし、実際には百分の一も描けてるのかな……というところですね。イメージは一瞬で手に入るんですけれど、絵を描くのにはどうしても一定の時間が必要ですし、その間に見えているものが片端から消えてしまうんですよね。物によっては、やっぱり絵で描いていくよりは、文字で書いたほうが早い部分もあるので、山ほど書き込むことになるんですけども。

鷲:僕たちは、この書き込みを見るのも楽しみなんですよね。 僕も書き込むんですが、時間が…… (笑)。

宮:足りなくなりますよね。僕としては気に入っている仕事なんですが、色んなパースを描いた『エンジェルリンクス』では、「とにかく船をまとめてください」と頼まれましたね。解説は大量にあるんですけれどね。デザイナーという仕事は、ある意味、昔はストレスがたまりましたね。今は半ば諦観に入ったといいますか。

鷲: 僕はどっちかといえば、やっと食いっぱぐれないでやっていけるから、もうちょっとじっくりできるかなという段階ですが。

宮:ぬえになる前の頃には、後のぬえ設立メンバーになる4 人でもって、鯖缶をひとつふたつ開けて、あとはご飯を炊い てきて皆でつついていたという時代もありましたから。詰る

え所属。千代田デザイナー学院在学時に同人会SFセントラルアートに入り、スタジオねえ設立メンバーのひとりとなる。1974年、早川SFコンテスト・アート部門に1位入賞して以降、早川書房の「SFマガジン」やSF小説の表紙絵や挿絵を手がける。文庫版「宇宙の戦士」のパワードスーツのイラストで日本のSF界に大きな影響を与えた。

●SFセントラルアート—SFセントラルアート

元・スタジオねえ社長の松崎健一を会長として発足した SFアートのファングループ。主要メンバーは高千穂遙 氏、宮武一貴氏、加藤直之氏。大学卒業を期にプロとし での活動を目指し、1972年に有限会社「クリスタルアー トスタジオ」を設立。1974年にはクリスタルアート タジオを発展解消する形でスタジオぬえへと移行した。

●乞食軍団―銀河乞食軍団

幅広く活躍するSF作家・野田昌宏氏が手がけたSF小説 シリーズ。ハヤカワ文庫から外伝を含め21巻が出版さ れており、2009年からは、魔児一拳によるシリーズの 前日輝「銀河乞食軍団 黎明編」が刊行されている。

●高荷さん一高荷義之氏

1935年群馬県のイラストレーター。師匠の小松崎茂と 共に軍艦、戦率、航空機などのミリタリーアート・メカ ニックイラストの専門家として活動。「架空戦記」の表 鉱船: 挿絵: ブラモデルのボックスアートなどを数多く 手がけている。

●小澤さん一小澤さとる氏

1936年埼玉県生まれの漫画家。旧称、小沢さとる。代

表作は潜水艦漫画史上の大傑作と言われる「サブマリン 707」、「青の6号」など。艦船漫画界の先駆者と言える 存在であり、多くの漫画家、アニメーターに影響を与え ている。

●長岡秀星さん─長岡秀星氏



N T E R V I E W

ところデザイナーとか絵描きって、自分が絵を描いていく上で困らなければ、食べ物だって何でもいいんですよね。たまにおいしいものを食べたいと思えば食べに出かけて、そのとき財布にお金が入っていればそれでいいという(笑)。生活の安定というか、食っていくことに対する恐怖というのは、デザイナーにとってはある意味どちらでもいい部分で。「今月の収入は少ないな」と思っても、そんなことは絵を描いているうちに忘れちゃうくらいのコトでしかないし、それで済んでいるんだからそれでいい――、デザイナーってこういう人種です。

食いっぱぐれないでやっていけるようになったのは「ヤマト」が始まったあたりかな……。でも、やっぱり、脇で加藤直之がハヤカワさん(ハヤカワ文庫)の仕事で、カラーのきれいな絵を描いているのは、かなりうらやましかったですよね。 鷲:加藤さんは、今はデジタルで作業をなさっていますね。

宮: 今になってみると、デジタルは描いている気がしないので、絵筆に戻ろうとしているという事は聞きましたね。

鷲:自分も普段はアナログの方がいいかなと思いながらも、 仕事ではデジタルで塗ることがほぼ100%になっています。 でも、ものが残らないというつまらなさもありますし、色紙 みたいなものには絵の具を使ったりしていますね。

宮:僕の場合は、他人の頭脳が作ったプログラムでもってタブレットで描いてみたりすると、そういうものが完全にイメージの邪魔してくれるので、紙と鉛筆の間に他のものを入れられないというのが実際のところなんです。ただ、色を付ける分にはデジタルの方が絶対に有利だとは思いますね。

鷲: それでもデジタルでは、絵を描いているという感じよりは、「組み立てている」みたいになってしまいますね。実際、絵なんだけれど、バーツを持ってきて重ねていくというか――、絵というよりはブラモデルを組み立てることに近いというか。

宮:プラモデルはある意味、共同作業じゃないですか? 基 本となる戦闘機なり、車なりを設計した人がいて、実物があっ て、それを元に模型屋さんが知恵を絞って組み合わせ方を考 えてかたちにしたもの――、それを自分がキットとして買っ てきてさらに組み立て直す。アニメーションも、一本のフィ ルムが出来上がるまでには監督という旗振りがいて、プロ デューサーさんがいて、何百人という方の手を経てようやく 一つの作品が出来上がる。デザイナーのやっている仕事とい うのは、その最初の段階のワンピースを作る仕事だと思いま す。そうすると、イラストレーターが一枚の絵を描きあげる 事――、もちろん最近はデジタルで描き上げられる事が多 いですけれども、「自分ひとりの手で出来る仕事なのに、な んでこの人たちは共同作業をやっているんだろうな」と、は たで見ていて思うところもありますね。加藤直之にその事を 言っても最初は分かってもらえなかったんですが、「最近は 分かるようになってきた」と言っていました。

もちろんメディアによって色んな展開があるわけだけれど も、どのメディアもみんな電子化されている時代になって。 できる限り、自分の手で描く部分を残していったほうが楽し いのかなと思いますね。

■DESIGNERPART— 03

宮:デザイナー業界は「業界」と言えない、ある意味寂しい 業界ですね。以前、人数を計算したことがあるんですが、そ うしたら、地球全体で考えた時におよそ5000万人にひとり だったかな?

鷲: どの現場にいても、同じ顔を見ることになるという感じですよね。

宮:他の仕事もやりながらデザインにも手を染めるという方も入れると、日本でも200人、300人と増えていくわけですけれど、「アニメーションとゲームのメカデザインで生活している人」と言うと、日本でも本当に50人いかないくらいの世界ですよね。これで寂しくないわけがない。

鷲:作業していると外に出ないので、人とも会わなくなりますよね。一週間以上人に会わないでいるということもありました。

宮:そうなりかねません(笑)。完全な絵描きさんでカンバスに向かう事が全てになってしまうと、「ひと月、人と口をきいてないな……」という話も時々聞きますし。それでも、僕らデザイナーはまだ打ち合わせというものがありますからね。直接会うのが好きな監督さんもいますしね。でも、出て行かないと、「いい加減出てこーい」という監督さんもいますけどね。出渕くんとか(笑)。僕はどちらかというと人と繋がるのが嫌いなので、パソコンも携帯電話も持たないでいる人間ですけれど。それはそれで人のありようなので。

鷲:僕も仕事のツールとして持っていますが、どちらかというと携帯は好きではないですね。

宮:繋がることで安心できて他の苦労がなくなるから、それはそれで幸せなんじゃないかと思ったりもするけれど。ただ、僕は持たないよと。会社から「頼むから携帯買ってくれ」と言われるけど。おそらくデザイナーはそういう電子機器に最も冷淡な人種じゃないかと言われたことがあるんですけれど、「まぁそうなんだろうな」と思いますね。妙な憧れが全くありませんからね。

鷲:メカを描いているんだけど、そんなに執着がないという ところはあるかもしれませんね。

宮:特にものに対する執着がないですからね。例えば加藤直 之はものに対する執着が強くて、カメラ趣味に走ったり、オー ディオに走ったり、そういった「ものを揃えていく」という 事を大事にしていて、楽しんでやっているんですけれど。逆 に僕は「でも、他人のデザインじゃん」と言わざるを得ない ですね。

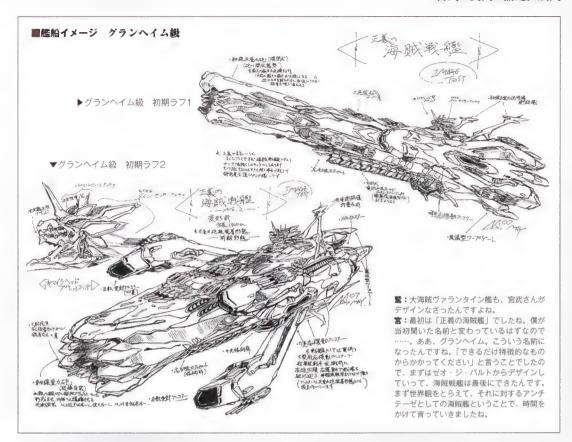
鷲:確かに、いろいろ買っても、やっぱり「デザイン、こうだったらいいのにな」と思うことはありますよね。商品として制約がいろいろあるんでしょうけれど「自分だったらこうデザインする」とか。自分がデザインした車とかがあれば、そっちの方に乗りたいんじゃないですかね。

宮:河森なんかは「憧れも何もないよね、そんなものに」と、もっと徹底していますね。「でもオレは、お前のやったあの……」と言うと、「言わないでくれ~、制約が多すぎたんだ~」なんて言うんですけれどね。デザイナーの会社というのは、本当にくちさがないと言いますか(笑)。ただ、歯に衣をきせぬ習慣というのは、ぬえの特徴と言いますか。前身はSFセントラルアートというSFイラストの同好会からはじまった会社なんですけれど、「文句だけはお互い気にしないで言おうな。なぐさめあうようになったら終わりっていう話を聞くから」という事で始めたので、本当に、くそみそに言われたこともいっぱいありましたね。

鷲:僕らの世代というのはみんな個人個人になってしまって いますから、そういうお話を聞くとうらやましいなと思いま すね。確かに、学生の時にそういう集まりはあったんですけ れど、今は気がついたら自分しかいないという感じですし。 宮:まだ学生時代の、本当に同人誌をやっていた時代はすご かったですよ。加藤直之が僕らに絵を見せても、アイデアの 足りない部分をぼろくそに言われたり。その翌日会うと、「そ

ら!」といって全然別のものになって帰ってくるんですよ。 聞いてみると、「悔しくて一晩泣きながら描いたんだ」と。 その分、僕のデザインもぼろくそに言われるわけですけども、

宮武一貴氏×蟹尾直広氏



僕も翌日には別のを描いてゆくわけで。結局、それでもって 競争していたんだなと。僕らの世代は、後に団塊の世代と呼 ばれる競争の世代なわけですから、繋がりを逆に斬りたくな るくらい密度が高かったですね。そういう風に競争していた から、今日のぬえがあるんだと思います。だから、後の世代 の方、ああいう会社は二度と出来ないんじゃないかという話 をされたこともあります。ただ、今には今のやりようがある だろうし、「今の世代でぬえみたいな会社つくっちゃダメで しょ?」と思ったりもしますね。

鷲:ちなみに加藤さんと言えば、「乞食軍団」のイラストも 加藤さんでしたよね。

宮:そうですね。メカデザインは僕で。

営:実は最近刊行された同シリーズの前日譚のイラストは、 僕がやらせていただいています。小説という意外なところで 繋がりがあると言うのもうれしいです。

宮:そうですか、『乞食軍団』の前史を……。絵は本当にそ うした場で描けることが、本当に大切です。

鷲:小説では「架空戦記」などのイラストも描いているんで すが、そちらは当時の小松崎さんや高荷さんといったイラス トレーターの方々の影響ですね。

宮:僕もアニメーションの世界では確かに古いかもしれない けれども、そのずっと前から漫画やイラストレーションの世 界では憧れの方々が多勢いますからね。世代によって支持す る作家さんは違うでしょうが。

鷲:子供の頃に、メカは宮武さん、船や飛行機は高荷さん、 人物は出渕さんの真似から入って、そのまま仕事になった なぁという感じです。

宮:僕の場合、憧れたのは小澤さんと長岡さんでした。お会 いするのはすごく後になりましたけど、小澤さんは心の師で したしね。僕も仕事が今のようになる前は、ハヤカワさんか ら仕事をもらって、自分で色々と楽しんでやっていました。

あの時代は幸せな時代でしたね。絵描きとして「共同作業の ワンピースを作っているだけなんだ」と感じていた不足感を 埋めさせてもらったのは、ハヤカワでしたし。ですから、絵 描きの仕事というのは、出来る限り続けた方が楽しいよね、 というのはありますよね。

SED

鷲:なかなか話がまとまりませんが (笑)。

宮:デザイナー同士って、とっちらかるんですよね(笑)。 それにしても船でこれだけと言うのは、「無限航路」は改め てすごいボリュームだと思いますよね。無理矢理か (笑)。

鷲:実際は、デザインしてしっぱなしという感じでもありま すけれど。

宮:デザイナーという仕事は、そうですよね。企画の頭の部 分でデザインして、あとは出来上がってくるまでの間に完全 に忘れているという。おそらく、「このあとどうするんだろ う?」何て絶対思わないですよね。作品がひとつできれば、 デザインと言うものはその世界の中で完結しているものです から。バックグラウンドを背負っていなければ、デザインに は何の意味もないし、その時点ではそれ以上のものはできな い。そして、次の作品には次のバックグラウンドがあるわけ で、その時にはまったく別のデザインになるはずですからね。 ヤッハバッハの戦艦は、今見ても自分自身納得するし、海賊 戦艦も大好きだし、今はこれ以上はできないと思います。

鷲:また違う作品だと、違う人と会って、また新しいものに なると。

宮: それの繰り返しで、僕らは次の作品に向かっていくわけ ですから。でも「無限航路」のようなかたちで帰ってきてく れると、本当にうれしいです。



Index & Contents 索引/目次

INDEX G CONTENTS 索引·人物/艦船

■人物

あ行		
アグリス・バゼゼ	デザイン: 竹安佐和記	050, 060
アデルファ・エルルナーヤ	デザイン: 竹安佐和記	053
アルゴン・ナラバタスカ	デザイン: 竹安佐和記	045
アルピナ・ムーシー	デザイン:竹安佐和記	041
アンヌ・ジャン・エーヴァ	デザイン: 竹安佐和記	042
イエナン・シェリフ	デザイン:竹安佐和記	057
イネス・フィン	デザイン:竹安佐和記/イラスト:武市えりな	039, 060
ヴァナード・バライアン	デザイン: 竹安佐和記	051, 061
ヴィー・ウィー	デザイン:竹安佐和記	051
ヴィエラ・ホールトン	デザイン: 竹安佐和記	052
ウィンネル・デア・デイン	デザイン: 竹安佐和記	049
ウォル・ハガーシェ	デザイン:竹安佐和記/イラスト:武市えりな	039
ヴルゴ・ベズン	デザイン: 竹安佐和記	047
エーテルメ・トゥース	デザイン: 竹安佐和記	051, 061
エルイット・レーフ	デザイン:竹安佐和記	048
エルダータ枢機卿	デザイン: 竹安佐和記	057, 061
エルルナーヤ235世	デザイン: 竹安佐和記	053
オボズ・オボ	デザイン: 竹安佐和記	050
オムス・ウェル	デザイン: 竹安佐和記	046, 060
オライア	デザイン: 竹安佐和記	059
か行		
ガーランド・フェルベベス・クゥム・ヤッハバッハ	デザイン: 竹安佐和記	058
ガザン	デザイン: 岩元辰郎	040
ガティ・ハド	デザイン:竹安佐和記	044, 060
カバラズィ枢機卿	デザイン: 竹安佐和記	057
ガラハ・ヴィダ・マイヤン	デザイン: 竹安佐和記	059
カリオ・イスモゼーラ	デザイン: 竹安佐和記	040
ギー・ジー	デザイン: 竹安佐和記	051
キエラ・キエタ	デザイン: 竹安佐和記	052
キャロ・ランバース	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 佐田綾子、蔦直樹	048
ギャン・ボルドバ・バダック	デザイン: 竹安佐和記	056
ギリアス	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 吉村健一郎	
クー・クー	デザイン: 竹安佐和記	049
グール・レッケンダス	デザイン: 竹安佐和記	052
クーン・フィルチ	デザイン: 竹安佐和記	052
クォバス・ノルトレン	デザイン:竹安佐和記	052, 061
グミ・シスターズ	デザイン: 竹安佐和記/リファイン: 蔦直樹	052, 061
ゲパルト・ザッカマン	デザイン:竹安佐和記	045, 060
さ行	== LH / \ LL rh LL 1057	0.40
ザッカス・アグリノス	デザイン:竹安佐和記	046
ザバス・ザンブルグ	デザイン: 竹安佐和紀/イラスト: 竹安佐和紀、株式会社セブン	
サマラ・ク・スィー	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 竹安佐和記、武市えりな	044
シーバット・イグ・ノーズ	デザイン:岩元辰郎	050
ジェイディ・ワイラ	デザイン: 竹安佐和記	048
ジェロウ・ガン	デザイン: 竹安佐和記	041, 060
ジジ・レベルル	デザイン: 竹安佐和記	050
シターエラ・ニニット	デザイン: 竹安佐和記	053
シッダータ枢機卿	デザイン: 竹安佐和記	057
シュベイン・アルセゲイナ	デザイン: 竹安佐和記	039
ジョッパ・ジェイ・ジャプス	デザイン: 竹安佐和記	049
シルグファーン・オッド	デザイン: 竹安佐和記	045
ジルバ・ザンブルグ	デザイン:竹安佐和記	054
ジンギィ・ララス・ゼゼン	デザイン: 竹安佐和記	059, 061
ズッティ・ガイン・ゲイル	デザイン:竹安佐和記	050
ズビン・ベルタ	デザイン: 竹安佐和記	054
ズローギン・ゲイケット	デザイン:竹安佐和記	043
セグェン・ランバース	デザイン: 竹安佐和記	048
た行		
大海賊ヴァランタイン	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 竹安佐和記、佐田綾子	044

ダタラッチ	デザイン: 竹安佐和記	045, 060
ダンタール・シュナイツァー	デザイン: 竹安佐和記	055
チェグラマ・ジズン	デザイン: 竹安佐和記	050
チェルシー	デザイン: 竹安佐和記/リファイン: 蔦直樹/イラスト: 吉村健一郎	037
ティータ・アグリノス	デザイン:竹安佐和記/イラスト:武市えりな	
ディゴ・ギャッツェ	デザイン: 竹安佐和記	045
デオドラ・エル・ヴェイン	デザイン: 竹安佐和記	049, 060
デクレマン・ユーキス	デザイン: 竹安佐和記	052
デュー・ルー	デザイン: 竹安佐和記	051
テラー・ムンス	デザイン:竹安佐和記	046
デラコンダ・パラコンダ	デザイン: 竹安佐和記	047, 060
トゥキタ・ガリクソン	デザイン:竹安佐和記	049
ドエスバン・ゲス	デザイン:竹安佐和記	050
ドエムバン・ゲス	デザイン:竹安佐和記	053
ドートス・バラゴー	デザイン:竹安佐和記	052
トーロ・アダ	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 佐田綾子 デザイン: 竹安佐和記	038 057
トカシン・ナチャネラ	デザイン: 岩元辰郎	057
トスカ・ジッタリンダ	デザイン:竹安佐和記/イラスト:寺島直樹、吉村健一郎	
ドドゥンゴ		
トトロス・ベーレ	デザイン: 岩元辰郎 デザイン: 竹安佐和記	053
トラッパ・ウォン・デデストア	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 竹安佐和記、株式会社セブン	038, 060
トリトロ・エルルナーヤ	デザイン: 竹安佐和記	053, 061
ドルド・ウルグス	デザイン:竹安佐和記	054
な行	7 9 1 2 · II X II MAC	034
ナージャ・ミユ	デザイン: 竹安佐和記/リファイン: 蔦直樹	041
ナハシッタ枢機卿	デザイン: 竹安佐和記	057, 061
ネス・バーズラウ	デザイン: 竹安佐和記/イラスト竹安佐和記、株式会社セブン	055, 061
ノーレッジ・ワイマー	デザイン:竹安佐和記	051
は行	12100000	
バーゼル・シュナイツァー	デザイン: 竹安佐和配/イラスト: 竹安佐和記、株式会社セブン	055
バイロン・レネース	デザイン: 竹安佐和記	051, 061
バジル・ファマ	デザイン:竹安佐和記	040
パタム・パル	デザイン: 竹安佐和記	042
バハシュール	デザイン:竹安佐和記	047, 060
ハパロフ・ランスマン	デザイン: 竹安佐和記	042
バリオ・ジル・バリオ	デザイン: 竹安佐和記	049
パリュエン・マリエカ	デザイン: 竹安佐和記	042
バルフォス	デザイン: 竹安佐和記	045
バロウ・バウト	デザイン: 竹安佐和記	043
ピノー・ルスィック	デザイン: 岩元辰郎	043
ファラゴ・バストリカ	デザイン: 竹安佐和記	054
ファルネリ・ネルネ	デザイン: 竹安佐和記	049, 060
フィル・フレンチ	デザイン:岩元辰郎	043
フー・リー	デザイン: 竹安佐和記	051
フー・ルートン	デザイン: 竹安佐和記	042
フーシェ・マリウ	デザイン: 竹安佐和記	043
フェロム・ラットー	デザイン: 竹安佐和記	047
ププロネン	デザイン:岩元辰郎	040
フュリアス・マッセフ	デザイン: 岩元辰郎	047
ブラフシェラ教皇	デザイン: 竹安佐和記	057
フラム・アテ	デザイン: 竹安佐和記	043
プラメール・バムンゼン	デザイン: 竹安佐和記	054
フランネ・ポポロ	デザイン: 竹安佐和記	038, 060
ヘルプ・ガール	デザイン: 蔦直樹	046, 060
ヘルプG	デザイン: 寺島直樹	046
ホァン・シャウ	デザイン: 竹安佐和記	042
ポー・フィーレン	デザイン: 竹安佐和記	043
ボルテード・ジネッティ	デザイン: 竹安佐和記	056
ま行		
マーマ・ソユー	デザイン: 竹安佐和記	056
マチス・バーロン	デザイン: 竹安佐和記	053

ここでは索引として、本書で紹介した『無限航路』の膨大な人物、艦船、勢力などをアルファベット 及び五十音順で紹介。あわせて、人物と艦船を手がけたデザイナー名を掲載した。

ミイヤ・サキ	デザイン: 岩元辰郎	047
ミューラ・タリエイジ	デザイン:竹安佐和記	048
メイヨー・メタ	デザイン: 竹安佐和記	059
メッツ・コール	デザイン:岩元辰郎	043
メルエリエラ・フィルチ	デザイン:竹安佐和記/リファイン:蔦直樹	056, 061
メロイ・エロウ	デザイン: 岩元辰郎	049
モリガン・コルエステ	デザイン:竹安佐和記	056
モルポタ・ヌーン	デザイン: 竹安佐和記	046, 060
や行		
ヤズー・ザンスバロス	デザイン: 竹安佐和記	046
ユーリ	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 竹安佐和記、吉村健一郎	036
ユズルハ・ヴィス・マイヤン	デザイン: 竹安佐和記	059, 061
ユディーン・ベトリオ	デザイン:竹安佐和記	045
ユマ・ソウン	デザイン:竹安佐和記	042
6行		
ライ・デリック・ガルドス	デザイン:竹安佐和記	041
ライオス・フェムド・ヘムレオン	デザイン: 竹安佐和記/イラスト: 竹安佐和記、吉村健一郎	058, 061
ラウド・ゲン・バルス	デザイン:竹安佐和記	041
ラショウ	デザイン:竹安佐和記	040
ラトレ・ファロ	デザイン: 岩元辰郎	041
リア・サーチェス	デザイン: 竹安佐和記	041
ルー・スー・ファー	デザイン:竹安佐和記	039
ルーベ・ガム・ラウ	デザイン:竹安佐和記	041
ルキャナン・フォー	デザイン:竹安佐和記	046, 060
ルチア・バーミントン	デザイン: 竹安佐和記	059, 061
ルフトヴァイス・ザクスン	デザイン: 岩元辰郎	054, 061
ルン・ファマ	デザイン:竹安佐和記	040
レイピル・オリスン	デザイン:竹安佐和記	047
ロエンローグ脚	デザイン: 竹安佐和記/イラスト 竹安佐和記、佐田綾子	055, 061
ロズリン・モーリア	デザイン:竹安佐和記	040
ロッコツ	デザイン: 竹安佐和記	045
ロドー・ダン・ズーグ	デザイン: 竹安佐和記	042
ロプス・ザン・バジヤ	デザイン:竹安佐和記	050
わ行		
ワレンプス・パルパトール	デザイン: 竹安佐和記	047

■艦船

アルファベット		
ADA-20 グーグ	_	139
ADA-23 ゼーゼ	_	139
EA-0116		138
EA-0119	_	138
EA-0120	_	138
EIT-1000	_	138
EIT-2000	_	138
EOF-004		139
EOF-005	_	139
EOF-006	_	139
LF-F-033 ビトン	_	134
LF-F-035 フィオリア		134
LG-0012 ティオン	_	134
LG-0014 ディミラ	_	134
LG-0015 エルナーサ		134
LM-001 クーベル	_	134
N-1800G トリエルテ	デザイン:鷲尾直広	134
N-2100F ハーキュリー	デザイン:鷲尾直広	135
N-3300A メテオン	_	136
ND-02-XX ミュウ・ガラリオ	デザイン:鷲尾直広	138
ND-LS008 ノイセン	_	136
ND-LS009 シヴィル	_	136
NHL-19F エルフレア	デザイン:鷲尾直広	136

NHL-20A プロミオン	デザイン: 鷲尾直広	137
NHL-22A ペルメオス	デザイン: 鷲尾直広	137
SS004級	デザイン:山口恭史	12
YAG-D-09 ゼナ・ゼー	<u> </u>	139
YAG-D-12 ヅム・ゼー	_	139
YAG-D-21 ゲオ・ゼー		13
あ行		
アーマズィウスL/C級		079
アーマズィウス級	デザイン:山口恭史	079
アーメスタ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	10
アセット級	デザイン:時代みつる	093
アリアストア/LOC級	_	103
アリアストア級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	103
アリーデン級	デザイン:村田護郎	093
アルク級	デザイン:寺島直樹	102
アルマドリエル級	デザイン: 鷲尾直広	111
ヴァイス・ザバス/G級		07
ヴァイス・ザバス級	デザイン:村田護郎	07
ヴァランシエヌ級	デザイン: 鷲尾直広	11
ヴィエフ級	デザイン:山口恭史	124
ヴィスヤンシュ級	デザイン:時代みつる	120
ヴィナウス級	デザイン:山口恭史	114
ヴィリオ・エンデミオン級	デザイン:村田護郎	07:
ヴェルティー二級	デザイン:村田護郎	070
ヴォイエ・バウーク級		063
	デザイン:新貝田鉄也郎 デザイン: 鷲尾直広	
エスタータ級		08
エリエロンド級	デザイン: 鷲尾直広	083
エルメラーダ級	デザイン: 鷲尾直広	11:
エルンツィオ級	デザイン:村田護郎	070
オーソンムント級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	09
オーラゼオン級	デザイン:寺島直樹	13
オボネイラ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	060
オル・ドーネ/DS級		100
オル・ドーネ級	デザイン: 寺岡賢司	100
オル・ドーネ級/A級		100
オルジアール級	デザイン: 鷲尾直広	064
か行		
ガズ・ゼオシル級	_	119
カッシュ・オーネ級	デザイン:村田護郎	07
ガラーナ/A級	_	109
ガラーナ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	109
グー・グラン級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	068
ククル級	デザイン: 新貝田鉄也郎	110
クラウスナイツ級	デザイン:山口恭史	073
グランカイアス級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	070
グランヘイム級	デザイン:宮武一貴	083
グルカ級	デザイン:新貝田鉄也郎	11
グロスター級	デザイン:寺岡賢司	06
グロスター級/LOC級	_	06:
グロリアス・デラコンダ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	12:
クワナブン級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	11
グワバ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	08
グワンデ級	デザイン:山口恭史	09
グン・ゼム級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	06
ゲイオス・ジン級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	089
22.2.1 00	デザイン:山口恭史	12
ゲバル級		10
ゲル・ドーネ/AS級		_
ゲル・ドーネ/AS級 ゲル・ドーネ/VS級		10
ゲル・ドーネ/AS級	ー 一 デザイン: 寺岡賢司	10
ゲル・ドーネ/AS級 ゲル・ドーネ/VS級	ー デザイン: 等岡賢司 デザイン: 鷲尾直広	101 101 083



INDEX G CONTENTS 索引·人物/艦船

ゴーダ・ラジーヤ級	デザイン:時代みつる	07
ゴブリン級	デザイン: 鷲尾直広	13
さ行		
サウザーン/LOC級		80
サウザーン級	デザイン: 寺岡賢司	08
ザン級	デザイン:新貝田鉄也郎	08
ジー・ジン級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	10
シドゥ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	10
シャイニール級	デザイン: 鷲尾直広	06
シャンクヤード/MS級	_	09
シャンクヤード級	デザイン:山口恭史	09
ジャンゴ/A級	_	13
ジャンゴ/L級		13
	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	13
ジャンゴ級		
シュウェルク級	デザイン:鷲尾直広	10
シュテムナイツ/D級		07
シュテムナイツ級	デザイン:山口恭史	07
シュトロエン級	デザイン: 鷲尾直広	11
ジュノー級	デザイン: 寺島直樹	10
ジン・グルフ級	デザイン: 宮武一貴	07
ジンガ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	11
ジン級	デザイン:時代みつる	12
ズィー・アール/+Z級	_	12
ズィー・アール2級	デザイン:村田護郎	12
ズィー・アール級	デザイン:村田護郎	12
ズィガーコ級	デザイン:宮武一貴	80
スペランカー級	デザイン:村田護郎	12
ゼー・グルフ/G級	_	08
ゼー・グルフ/L級	_	08
ゼー・グルフ/Y級		08
	ニザノン・宮子一巻	
ゼー・グルフ級	デザイン:宮武一貴	08
ゼーガ級	デザイン:新貝田鉄也郎	06
ゼオ・ジ・バルト/P級	デザイン:宮武一貴	08
ゼオ・ジ・バルト級	デザイン: 宮武一貴	08
ゼオシル級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	11
ゼスカイアス級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	06
ゼッフィーロ/T級	-	09
ゼッフィーロ級	デザイン:村田護郎	09
ゼナウス級	デザイン:山口恭史	11
セビィー二級	デザイン:村田護郎	10
ゼラーナ/A級	_	10
ゼラーナ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	10
ゾーマ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	06
ゾルジオネ級	デザイン:村田護郎	07
ゾロ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	10
	7 7 1 2 · 4/17KW3A (SW)	10
た行	二番のおいの共産	
タイタレス級	デザイン:山口恭史	12
ダヴァリー級	デザイン:時代みつる	11
ダウグルフ/C級		07
ダウグルフ級	デザイン: 宮武一貴	07
ダガロイ/ZA級	-	11
ダガロイ2級	デザイン: 新貝田鉄也郎	11
ダガロイ級	デザイン:新貝田鉄也郎	11
ダタナーシュ級	デザイン:時代みつる	09
ダタヤンシュ級	デザイン:時代みつる	09
タタワ/G級	_	10
タタワ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	10
ダルタベル級	デザイン:宮武一貴	10
ディゴウ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	08
デイジーリップ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	11
デヴァ・オーリー級	デザイン: 時代みつる	07

デヴァ・シルス級	デザイン:時代みつる	078
デヴァ・ハーラス/BU級	デザイン:時代みつる	128
デヴァ・ハーラス級	デザイン:時代みつる	078
デディエイラ級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	067
テフィアン/LOC級		103
テフィアン級	デザイン・大久保淳二(出雲重機)	103
デュエル・ジン級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	089
ドゥガーチ/ZNS級		111
ドゥガーチ/Z級	_	111
ドゥガーチ級	デザイン: 鷲尾直広	111
ドーゴ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	063
な行		
ナナス級	デザイン:時代みつる	099
ナハブロンコ級	デザイン:村田護郎	122
ネビュラス級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	069
は行		
バーゼル2級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	108
バーゼル級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	108
ハイアヴァラン級	デザイン:時代みつる	127
バウーク級	デザイン:新貝田鉄也郎	064
バウズ/D級	_	085
バゥズ/G級	_	085
バゥズ/VS級	_	085
バゥズ2級	デザイン: 新貝田鉄也郎	085
バゥズ級	デザイン: 新貝田鉄也郎	085
バクゥ /GA級	_	086
バクゥ /GB級	_	086
バクウ級	デザイン 新貝田鉄也郎	086
パクティオ級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	092
バグ級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	132
バシロッシ級	デザイン:村田護郎	122
バスターゾン級	デザイン:山口恭史	095
バゼルナイツ級	デザイン:山口恭史	072
バハトマ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	119
バハロス級	デザイン: 新貝田鉄也郎	086
バヤーシュ級	デザイン:時代みつる	099
バリオス級	デザイン:山口恭史	096
バル・グルフ級	デザイン:宮武一貴	079
バロンズィウス級	デザイン:山口恭史	074
ビヤット級	デザイン:新貝田鉄也郎	117
ファージ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	132
ファンクス/MS級	デザイン:山口恭史	073
ファンクス級	デザイン:山口恭史	073
ブラビレイM/C級		115
ブラビレイ級	デザイン:宮武一貴	115
フランコ/A級		130
フランコ級	デザイン 大久保淳二(出雲重機)	130
ブランジ級	デザイン:宮武一貴	129
フリエラ/ZNS級		088
フリエラ/Z級	-	088
フリエラ級	デザイン: 鷲尾直広	088
ベイロン級	デザイン:時代みつる	127
ベートリア級	デザイン:村田護郎	093
ヘクサ・グラン級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	120
ペテルシアン級	デザイン: 鷲尾直広	112
ベルボ級	デザイン:山口恭史	125
ヘルメル級	デザイン:山口恭史	097
ボア・トーラス級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	120
ボイエン/L級	_	117
ボイエン級	デザイン: 新貝田鉄也郎	117
ま行		
マグリブ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	067

	ニザノン・・ナケク 第一 (山原手機)	133
マザーファージ級	デザイン:大久保淳二 (出雲重機)	
マスターファージ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	133
マハムント級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	091
ママドゥ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	106
ミュラ級	デザイン:村田護郎	093
[6行]		
ラーヴィチェ/G級	_	094
ラーヴィチェ級	デザイン:村田護郎	094
ランデ級	デザイン:山口恭史	108
リーガルドレス級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	090
リーガル級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	090
リークフレア/MS級	_	095
リークフレア級	デザイン:山口恭史	095
リーフォーン級	_	116
リーリス/S級		105
リーリス/ZNS級	_	105
リーリス級	デザイン:鷲尾直広	105
リドゥ級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	106
レオンディール級	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	113
レベッカ/LA級	_	130
レベッカ/LB級	_	130

■艦船ブリッジデザイン

アイルラーゼン	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	075
アッドゥーラ	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	076
エルメッツァ	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	102
エンデミオン	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	107
カルバライヤ	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	062
ジーマ・エミュ	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	089
ネージリッド	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	065
ネージリンス	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	065
ネスカージャ	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	067
ヤッハバッハ	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	081
ロンディバルト	デザイン:大久保淳二(出雲重機)	090

■勢力

アイルラーゼン共和国	_	012
アッドゥーラ教国	_	015
エルメッツァ星間国家連合	_	006
エンデミオン大公国	_	013
オーダーズ	-	011
オーバーロード	_	017
オズロッソ財団	*****	013
カルバライヤ星団連合	_	007
ジーマ・エミュ	MANUAL PARTIES AND ADDRESS AND	011
ゼオスベルトユニオン	_	012
ネージリッド	****	014
ネージリンス星系共和国	_	800
ネスカージャ	duable	014
ヤッハバッハ帝国	_	016
ロンディバルト連邦国	_	010

C 0	NTENTS
002	Report & Record
004 004 006 016	Galaxy Report 宇宙年表 マゼラン銀河 外銀河/高次空間
018 018	Galaxy Record 大規模殖民時代末期戦史
034	Archive & Glossary
036 036 046 058 060	Character Archive OGドッグ マゼラン銀河の人々 ヤッハパッハ帝国の人々 スタッフコメント
062 062 084 102 110 116 134	Space Ship Archive 戦艦 遊洋艦 駆逐艦 空母 その他 艦載機
140 140	Glossary 用語解説
147	EXTRA
148 156	Interview 特別対談 宮武一貴氏×鶯尾直広氏 Index & Contents 索引
024,027,033	ヌードメーカー・河野一二三氏 書き下ろしショートストーリー
COVER 002-003 034-035 066 101 121,135	●描き下ろしイラスト 加藤直之氏描き下ろし 加藤直之氏描き下ろし 木下ともたけ氏描き下ろし 和田淳氏描き下ろし 大本海図氏描き下ろし 射尾卓弥氏描き下ろし

I ann a f e Space Material Collection 設定資料集 SoftBank Creative



Material Collection

設定資料集

2010年2月5日 初版発行

構成·執筆

株式会社プラスオン、山口和則

イラスト

加藤直之、木下ともたけ、和田淳、大本海図、射尾卓弥 (掲載順)

本文・カバーデザイン YUMEX

印刷·製本

共立印刷株式会社

協力

株式会社スタジオぬえ

株式会社セガ

株式会社ヌードメーカー プラチナゲームズ株式会社 有限会社メガロマニア

(五十音順)

発行人

新田光敏

販売

門倉実、正木幹男、夏井義枝

制作業務

櫻井誠一

編集

エンタテインメント書籍編集部 (三浦 晃揮)

編集協力

ゲーマガ編集部

発行

ソフトバンク クリエイティブ株式会社

〒107-0052 東京都港区赤坂4丁目13番13号

販売 TEL03-5549-1201 編集 TEL03-5549-1164

©SEGA

©SOFTBANK Creative Corp.

ISBN 978-4-7973-5829-2 Printed in Japan

<注意事項>

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。

定価はカバーに記載されております。

禁無断複製

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に

電話番号03-5549-1164でお受けしています。

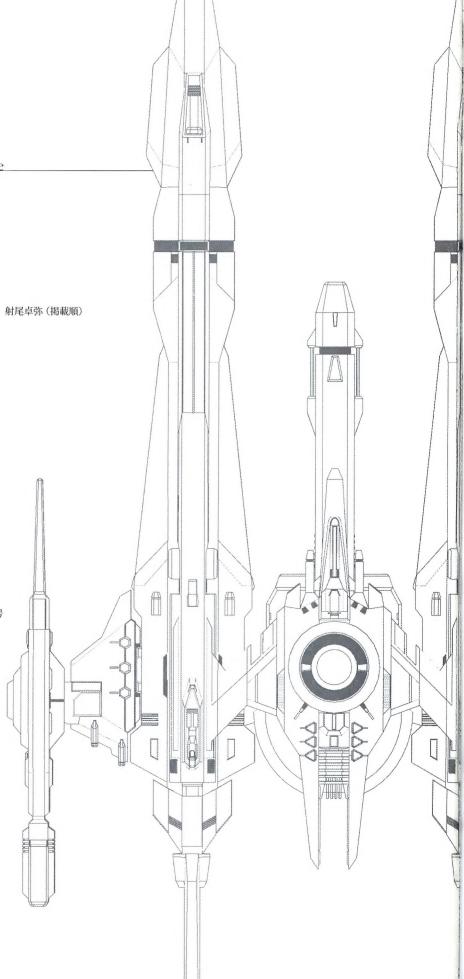
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんので ご了承ください。

http://www.sbcr.jp/

本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

NINTENDS DS.・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。







Materia

Co

llection

ISBN978-4-7973-5829-2

C0076 ¥2800E



定価 本体2,800円 +税

INICINITE CDA